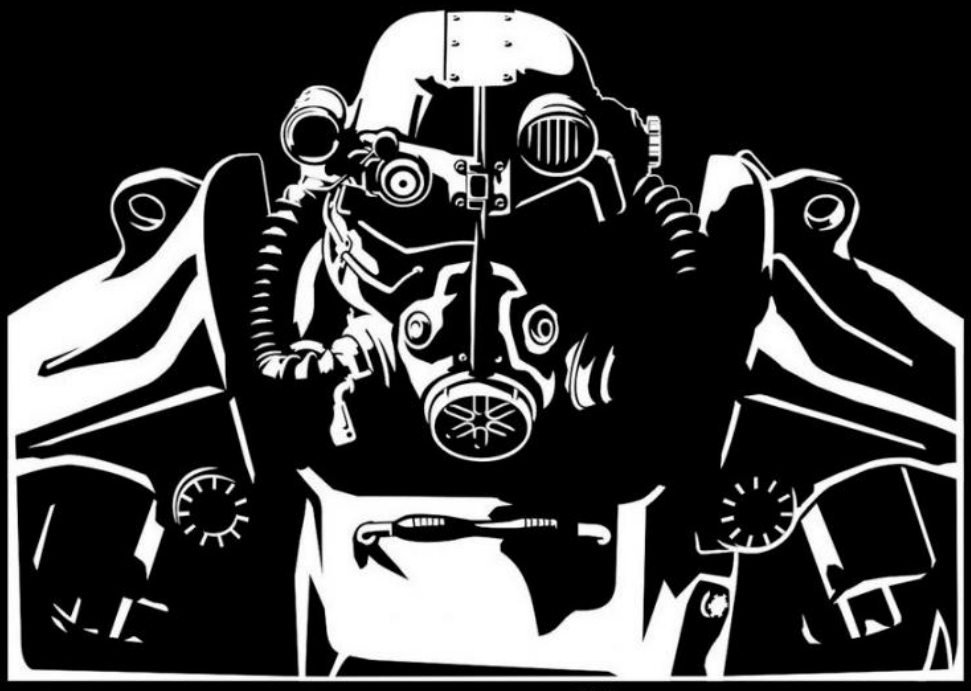
Fallout

Role Playing Game

SAVAGE FAN WORLDS



WAR NEVER CHANGES

2014

Авторство: Aslanator, The Monkey King, Авешников Илья
В ходе работы над книгой использованы некоторые элементы
конверсии Raskolnik'а, взятые с savagefallout.blogspot.ru,
а так же материалы из fallout.wikia.com, bendrawslife.tumblr.com, massiveblack.com,
http://darthagnan.deviantart.com/
Благодарим Erl за подробные обзоры правил

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Fan от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.

Оглавление

Оглавление 3
Расы игровых персонажей 4
Роботы 8
Навыки 10
Ловушки 11
Новые изъяны 12
Новые черты 13
Снаряжение 18
  Пистолеты 19
  Пистолеты-пулемёты 19
  Дробовики 20
  Винтовки 20
  Штурмовые винтовки 20
  Огнеметы 21
  Пулеметы 21
  Гранатомёты 21
  Энергетические пистолеты 22
  Двуручное энергоружие 22
  Оружие ближнего боя 23
  Кастеты 23
  Метательное холодное оружие 24
  Гранаты 24
  Ловушки 24
  Боеприпасы 25
  Броня 26
  Яды 27
  Наркотики и препараты 27
  Приборы и инструменты 29
  Еда и напитки 30
  Прочие предметы 30
Путешествие по пустошам (опциональное правило) 32
Случайные встречи (опциональное правило) 33
Карма (опциональное правило) 36
Радиация (опциональное правило) 36
Зависимость (опциональное правило) 37
Состояние оружия и брони (опциональное правило) 37
Создание предметов (опциональное правило) 38
Модификации оружия и брони (опциональное правило) 39
Поиск и приобретение предметов (опциональное правило) 41
Бартер (опциональное правило) 41
Силовая броня 42
Дополнительные изменения (опциональное правило) 43
Бестиарий 44

Расы игровых персонажей

Человек

Человеком считается более-менее «чистое» существо без серьёзных мутаций. Хотя большинство из людей всё ещё можно называть людьми, у некоторых из них могут встречаться лишние пальцы (полидактилия), зеленоватая кожа, отсутствие волосяного покрова или карликовость. Мнение Анклава на сей счёт весьма категорично и выражается в скорейшем желании уничтожить «мутантское отродье».

Несмотря на существование мутантов (гулей и супермутантов, произошедших от людей), обычные люди — всё ещё наиболее распространённые разумные существа на Земле.

Если вы хотите играть за Синта 3 поколения, то лучше вы можете играть по правилам человеческой расы.

Бонус: 1 бесплатная черта

Гуль

Великая война стала причиной гибели нескольких миллиардов людей. Однако её жертвами стали также многие из тех, кто пережил ядерные взрывы и последовавшую за ними Великую Ночь. Во множестве мест, на обширных территориях воздействие радиации, вируса ВРЭ, биоагентов и химических соединений вызывало необратимые изменения в телах людей, сколько-нибудь продолжительное время остававшихся на поверхности, а также оказавшихся в недостаточно надёжных укрытиях, не способных защитить от воздействия агрессивной внешней среды.

Все эти существа, бывшие людьми, но потерявшие человеческий облик, не могут быть ни новым видом, ни расой. По всей видимости, их название является собирательным обозначением людей, подвергшихся воздействию радиации, бактериологического оружия, токсинов и химикатов, заражённых, неизлечимо больных или переболевших различными тяжелыми и опасными заболеваниями (наподобие проказы), а также имеющих признаки мутации.

Среди разработчиков первых частей серии Fallout нет определённого мнения о происхождении гулей. Если Тим Кейн считал единственной причиной гулификации людей радиационное облучение, то Крис Тейлор отстаивал версию ВРЭ-происхождения гулей (точнее, совместного воздействия радиации и вируса ВРЭ). Крис Авеллон изложил эту версию в Библии Fallout 0, но уже в Библии Fallout 9 отверг её и снова стал считать радиацию единственной причиной гулификации. В Fallout 3 гулификация связана, по-видимому, только с радиацией — есть примеры людей, превратившихся в гулей в радиоактивных местах: Мойра Браун в Мегатонне и Хайме в Данвич-билдинг.

На Тихоокеанском побережье большинство гулей является выходцами из Убежища 12, расположенного под городом Бейкерсфилд (позже Некрополь). Дверь этого убежища не могла быть заперта должным образом, и после взрывов ядерных бомб жители убежища были облучены огромными дозами радиации. Часть погибла от лучевой болезни, но остальным удалось выжить, превратившись в гулей. Гули из других регионов появились схожим образом.

Среднестатистическому человеку гули внушают ужас и отвращение самим своим обликом. И действительно, они больше похожи на восставших из могил мертвецов, чем на живых. Поначалу кажется невероятным, что эти существа прежде были людьми. При среднем человеческом росте — от полутора до двух метров — масса взрослого гуля составляет всего 37—73 кг.

Многие из гулей вследствие генетической предрасположенности или случайности в определенной степени смогли адаптироваться к жизни в постядерном мире и даже приобрели такие качества, как долголетие или устойчивость к радиации.

Долгая жизнь гулей предположительно объясняется тем, что под действием радиации и/или вируса ВРЭ в их организме произошли изменения на клеточном уровне, возможно — оказался угнетён «ген старости». Ещё один вариант: скорость и уровень воспроизводимости ДНК. Обычно в клетках содержится материал, достаточный для конечного числа деления. В случае гулей иногда появляется новый генетический материал. Предельные сроки жизни гулей не установлены, однако часть из них родилась до Великой войны 2077 года, и их можно встретить во время действий Fallout (2161 год), Fallout 2 (2241 год), Fallout 3 (2277 год) и даже в Fallout: New Vegas (2281 год). Тем не менее, гули не являются бессмертными — напротив, они весьма уязвимы.

Бонусы:

- *Ограниченный иммунитет к радиации* (кроме ситуаций получения сразу дозы экстремального уровня. В этом случае делается проверка на радиационное заражение как обычно, за исключением того, что при неудаче вместо повышения уровня заражения гуль получает одно ранение).
- *Сопротивление ядам, болезням и воздействию химикатов* (+1 к соответствующим проверкам Выносливости).
- *Медленная регенерация* (природное исцеление каждый день, а не раз в 5 дней).
- *Дикие гули не нападают на вас первыми.*

Недостатки:

- *Уродливый* (так же не может иметь черту Привлекательный).
- *Либо увеличение силы до d6 требует два очка характеристик, либо изъян хромой.*

Супермутант

Супермутанты (или просто мутанты, как они сами себя называют) не являются продуктом «естественных» последствий войны. Эта раса создана сумасшедшим хранителем одного из убежищ, который хотел создать господствующую расу. Используя предвоенные биологические разработки, он усовершенствовал вирус ВРЭ (Вирус Рукотворной Эволюции, Forced Evolutionary Virus, FEV) и начал экспериментировать на людях. Многие умерли прежде, чем он достиг желаемого результата. После «погружения» человека в среду, содержащую вирус ВРЭ, он подвергался интенсивным физиологическим изменениям. Люди становились выше, сильнее и интеллектуальнее. Когда-то армии Супермутантов были рабами своего Создателя и его мечтаний о «погружении» каждого человека на планете. Однако Создатель в итоге был убит, а Мутанты освободились (хотя, если послушать их рассказы, Создатель был скорее Мессией, чем психом).

Мутанты обычно здоровенные существа, достигающие более трех метров в высоту и имеющие вес более 300 кг. Их кожа обычно зеленовато-жёлтая или синяя, с буграми и наростами, покрывающими всё тело. Волосы у них растут там же, где и у обычных людей, но растут они гораздо медленнее (результат замедленных внутриклеточных процессов из-за вируса ВРЭ).

К сожалению, Мутанты чужды человеческому обществу. Многие из них не расстраиваются по этому поводу, а смотрят на человеческое общество как на больное и опустившееся до разложения и коррупции. Как уже говорилось – вирус ВРЭ был создан не только, чтобы увеличить физическую силу и выносливость, но также для поднятия человеческого интеллекта так, чтобы люди действительно развивались не только физически, но и интеллектуально. Военная база с чанами ВРЭ была разрушена бомбами, и вирус попал в атмосферу. Видоизменённый радиацией он заразил многих Людей, выживших на поверхности. В большинстве случаев это было безопасно и только минимально увеличило силу жителей Пустоши.

Когда Создатель начал опускать людей в чаны с ВРЭ, чтобы превратить людей в Супермутантов, оказалось, что некоторые из людей заражённых видоизмененной формой ВРЭ, не подвергались воздействию вируса, и не мутировали должным образом. Например, Кентавры – это продукт неправильной мутации жителей Пустоши. Эти мутации намного сильнее, чем те, которым подверглись жители убежищ, захваченных армиями Создателя. Мутировавшие Люди убежищ, Анклава (хотя «погруженных» солдат Анклава было немного) и других мест, не подвергшихся воздействию ВРЭ, назывались Альфа Супермутантами и становились лидерами армии Создателя. Погружённые жители Пустоши, подвергшиеся воздействию ВРЭ и радиации, которая немного изменила их ДНК, были более многочисленными. Их называли Бета Супермутантами, и они были рядовыми солдатами армии Создателя и его Единства.

У мутации есть некоторые серьёзные побочные эффекты. Главный среди них — бесплодие. Гаметы репродуктивной системы состоят из одинарного набора хромосом, и воспринимаются ВРЭ как повреждённые; вирус восстанавливает их и при этом делает бесплодными. Супермутанты неспособны к воспроизводству с любым существом — как с чистым, так и с мутировавшим. Другие побочные эффекты включают изменение пигмента эпидермиса. Супермутантам так же не свойственна смерть от старости.

Супермутанты были некогда частью того, что они считали попыткой объединения человечества и преодоления человеческих пороков. Также говорят, что образцы вируса ВРЭ до сих пор сохранились, и сообщество Супермутантов работает над достижением старой цели, несмотря на смерть Создателя.

Так же есть и супермутанты, созданные в 2257 году на восточном побережье в ходе эксперимента проводившегося в Убежище 87.

Бонусы:

- *Высокое сопротивление радиации, ядам, болезням и воздействию химикатов* (+2 к соответствующим проверкам Выносливости или +1 к типу кубика, если система использует обращение к характеристике вместо броска).
- *Большой* (+1 к Стойкости, размер +1, бонус размера к Стойкости уже учтён).
- *Выносливый* (Выносливость d6 на старте).
- *Огромная сила* (Сила d6 на старте, может быть увеличена до d12+1).
- *Медленная регенерация* (природное исцеление каждый день, а не раз в 5 дней).

Недостатки:

- *Ручища* (-1 к проверкам Стрельбы из оружия группы “Лёгкие пушки” и любых пистолетов, а так же при использовании навыков в ситуации, требующей проведения тонких манипуляций руками).
- *Крупное тело* (не может использовать одежду и броню человеческих размеров. Базовая стоимость вещей нужного размера увеличивается на 50%, а их уровень редкости поднимается на 2, так же вес увеличивается на 50%. Изготовление предметов на заказ может занять время и стоить дополнительной надбавки).
- *Уродливый* (так же не может иметь черту Привлекательный).

- *Начинает игру с 4 очками характеристик.*

Коготь Смерти

Когти Смерти – раса громадных мутировавших ящериц, обладающих определенным интеллектом. Они ходят на двух задних лапах. При совершеннолетии достигают в высоту более двух метров и имеют чешуйчатую кожу от зелёно-коричневого до светло-жёлтого цвета. У них ненормально большие, с растущими рогами головы – причиной этому, возможно, послужило смешивание ДНК человека и ящерицы, усиленное воздействием радиации. Некоторые племена Когтей Смерти в Центральной и Восточной частях Америки адаптировались к жизни в суровых климатических условиях этой территории – у них толстый меховой кожный покров.

Когти Смерти живут в племенах от 25 до 100 особей и проводят большую часть времени за охотой и защитой самок и кладок яиц. Они могут общаться друг с другом и использовать простые боевые планы. Некоторые Когти Смерти достаточно умны для изучения человеческой речи. Но в связи с отсутствием голосовых связок они не говорят – просто имитируют человеческую речь, как это делают попугаи. Одно племя Когтей Смерти – Серое племя Северной Калифорнии – было объектом научных экспериментов, особи там намного умнее, чем основная часть их сородичей.

Когти Смерти получили такое прозвище из-за своих лап с длинными костяными выростами, растущими из их «пальцев». Когти – одни из наиболее ненавидимых существ Пустоши. Многие люди нападают на Когтей просто без всякой причины или стараются бежать подальше, насколько возможно быстро.

Некоторые Когти Смерти обладают повышенным интеллектом. Чаще всего это результат проводимых Анклавом экспериментов, но бывают и другие случаи. Именно за такого Когтя Смерти вам и предлагается сыграть.

Коготь смерти стартует как минимум закалённым.

Бонусы:

- *Большой и живучий* (+2 к Стойкости, размер +1, бонус размера к Стойкости уже учтён).
- Природная броня (+4 к Стойкости, кроме огня).
- *Выносливый* (Выносливость d6 на старте).
- Ловкий (Ловкость d6 на старте).
- *Огромная сила* (Сила d8 на старте, может быть увеличена до d12+2).
- *Когти* (рукопашная атака имеет урон: Сила+1d8+2).
- *Быстрый* (Шаг 7).

Недостатки:

- *Лапы* (Не может использовать человеческое оружие. Получает штраф -2 к проверке навыков в ситуациях, требующих проведения тонких манипуляций руками. Ведущий может так же объявить автоматический провал такого действия, в зависимости от обстоятельств).
- *Нечеловеческая форма тела* (не может использовать броню).
- *Замедленное развитие* (для улучшения персонажа требуется 7 очков опыта вместо 5).
- *Чужак.*
- *Расовый враг (Все остальные расы).*

Роботы

Автоматическое устройство с (человекоподобным) поведением, которое частично или полностью выполняет функции человека при взаимодействии с окружающим миром.

Во вселенной Fallout роботы — промышленные, бытовые, военные — прочно вошли в жизнь американского общества. До войны было создано множество самых разных роботов для самых разных целей, и многие из них пережили войну и последующие мрачные столетия.

В течение XXI века интенсивное развитие компьютеров на ламповых схемах позволило довести интеллект роботов до почти человеческого уровня, превратив его в способную к самообучению, обладающую собственной запрограммированной личностью машину.

Роботы – это отдельный вид рас, во многом не похожий на остальных. Далее будут описаны различия роботов и органических форм жизни, затем приведены виды роботов, которыми можно играть.

1. Роботы не могут заболеть, а следовательно, не могут иметь черт и изъянов, связанных с болезнями.
2. Для лечения раны робота необходимо успешно использовать навык ремонт, потратить 1 час времени и 2 любых «Материала брони». В случае неудачи впустую теряются материалы и время.
3. У роботов не бывает естественного выздоровления, следовательно, они не могут брать связанные с ним черты и изъяны.
4. Вместо еды и воды роботы потребляют 2 энергобатареи в сутки.
5. У роботов отсутствует стойкость, есть только броня. Если не указано обратного, то она считается металлической. Изначальная броня роботов равна базой броне, сложенной с ½ выносливости. В дальнейшем, используя правила модификаций, можно будет улучшить броню робота. Все черты и изъяны, влияющие на стойкость, влияют вместо этого на броню робота.
6. Уязвимые места робота указаны в его описании. Их можно повредить, нанеся 1 ранение прицельной атакой.
7. Наркотики, химия и алкоголь не действуют на роботов, следовательно, они не могут брать связанные с ними черты и изъяны.
8. Роботы не могут принимать стимуляторы, взамен роботы обладают очень большой броней и бонусом +2 при попытке выйти из шока.
9. Роботы не подвержены воздействию радиации, следовательно, они не могут брать связанные с ней черты и изъяны.
10. На роботов не действуют яды, следовательно, они не могут брать связанные с ними черты и изъяны.
11. Роботы не истекают кровью.
12. У всех роботов есть черта «Ночное зрение».
13. Робот использует оружие и снаряжение, так же как и человек, за исключением того, что оружие робота невозможно выбить из рук.
14. Все роботы имеют черту амбидекстр.
15. Роботам не надо спать, вместо этого им необходимо 4 часа в день отдыхать.

Секьюритрон

Роботы модели РобКо 2060-В, сохранились преимущественно в Нью-Вегасе и его окрестностях.

Вместо головы у секьюритронов большие мониторы, встроенные в корпус, на которых показывается их личность, а передвигаются они, балансируя на одном колесе. В послевоенном Нью-Вегасе они используются как полиция государства мистера Хауса. Если они использовались до войны, то, скорее всего, как полицейские и охранники.

Секьюритроны действуют под управлением искусственного интеллекта, либо имитируют поведение и характер человека, данные о личности которого были загружены в их нейроматрицу.

Бонусы:

- *Базовая броня 3.*
- *Сила d6 на старте.*

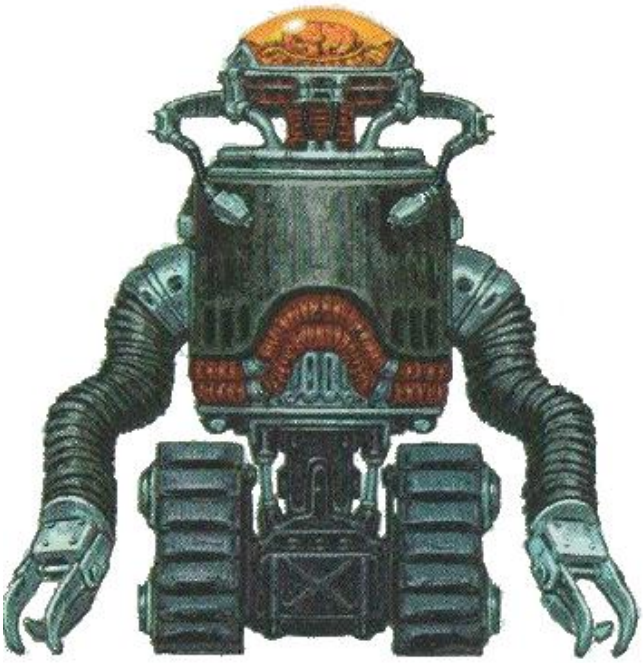
Недостатки:

- *Харизма -1.*
- *Начинает игру с 3 очками характеристик.*

Уязвимые места:

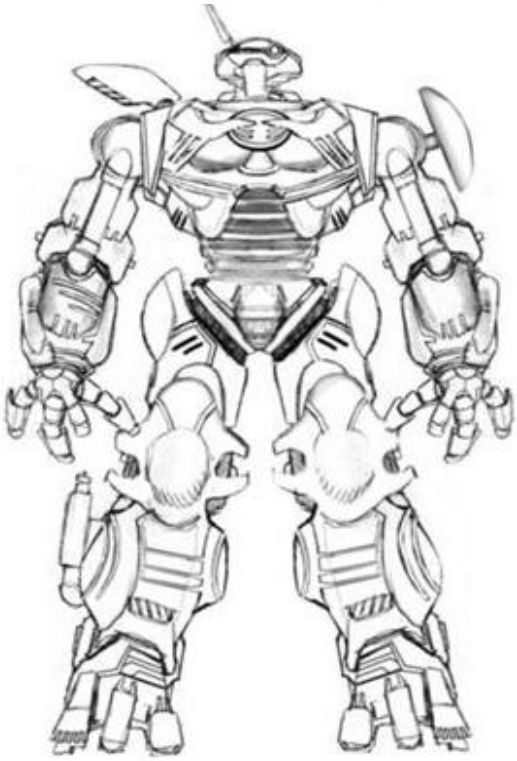
- *Антенна(-4) – если повредили антенну, то Секьюритрон должен проходить проверку характера каждый ход, при провале он совершает случайные действия по желанию ведущего.*
- *Экран(-1) – урон +1.*

Робомозг



Является многоцелевым кибернетическим организмом, в качестве процессора которого используется мозг шимпанзе или человека. Робомозг был создан до Великой войны компанией «Дженерал Атомикс» для военных и гражданских целей. Робомозг превосходит большинство других роботов, потому как органический мозг предоставляет ему более широкий спектр ответных мер и функций по сравнению с другими роботами. Конструкция манипуляторов обеспечивает роботу возможность использования инструментов и оружия, используемых человеком. Официально в роботах использовались только мозги шимпанзе, однако некоторые модели получили мозги казнённых преступников.

Робомозга планировали использовать в военных действиях, но высокая стоимость производства, сложность эксплуатации и особенности конструкции объективно ограничили сферу их внедрения в вооруженные силы США в основном охраной военных исследовательских баз.



Бонусы:

- *Базовая броня 2.*
- *Смекалка d6 на старте.*

Недостатки:

- *Шаг 5.*
- *Харизма -2.*
- *Начинает игру с 4 очками характеристик.*

Уязвимые места:

- *Мозг(-2) – Урон +2, если повредили мозг, то робот должен проходить проверку характера каждый ход, при провале он совершает случайные действия по желанию ведущего.*

Робот-гуманоид

Это человекоподобный наземный робот средних размеров. Снабжен двумя манипуляторами. Способен понимать и имитировать человеческую речь.

Известно, что конструкция была разработана еще до войны корпорацией «Акмэ» по правительственному заказу. Определенно, что это не боевой робот — так как технически проще сделать встроенное оружие, чем сложный манипулятор наподобие человеческой кисти; а производство шагающего робота-«андроида» значительно сложнее, чем колесной или гусеничной платформы. Вероятнее всего, это, в некотором роде, «универсалы» — многофункциональные механические рабочие, которые должны были стать помощниками людей в Убежище.

Широкая сфера применения этих роботов объясняет многообразие вариантов их поведения и высокие способности к самообучению.

Так же к этой категории можно отнести Синтов первого поколения. Это роботы, созданные уже после войны на территории штат Массачусетс, организацией, называющей себя «Институт».

Бонусы:

- *Базовая броня 3.*
- *Сила d6 на старте.*

Недостатки:

- *Оружие данного робота можно выбить из рук.*
- *Начинает игру с 3 очками характеристик.*

Уязвимые места:

- *Такие же, как у человека, за исключением паха.*

Навыки

Список основных навыков:

- **Взлом (Ловкость)** – без изменений.
- **Ловушки (Смекалка) –** позволяет обезвреживать и устанавливать ловушки. Включает в себя Знание (Взрывчатки).
- **Внимание (Смекалка)** – без изменений.
- **Выживание (Смекалка)** – объединён с Выслеживанием. Проверка Выживания используется во время путешествия по пустошам (см. следующие разделы).
- **Драка (Ловкость)** – в fallout вы получаете черту «мастер боевых искусств» автоматически при улучшении навыка драки до d10.
- **Запугивание (Характер)** – без изменений.
- **Маскировка (Ловкость)** – громоздкая броня налагает штраф -2 на маскировку. Навык позволяет осуществлять карманные кражи. Модификаторы: -1 за единицу Веса предмета выше 2 кг, -1 за кражу в освещенном месте, -2 за кражу рядом с другими людьми, +2 если жертва ещё не обнаружила ваше присутствие, -4 если вы находитесь у жертвы на виду. Для осуществления кражи пройдите проверку маскировки. В случае успеха кража удалась, и жертва ничего не замечает, до тех пор, пока не понадобится достать или использовать данную вещь.
- **Медицина (Смекалка)** – объединяет Лечение и Знание (Медицина).
- **Атлетика (Сила) –** заменяет собой навыки Метание, Лазание, Плавание.
- **Наука (Смекалка)** – объединяет Знание (Компьютер), Знание (Химия).
- **Ремонт (Смекалка)** – проверки этого навыка используются для изготовления некоторых видов предметов.
- **Стрельба (Ловкость)** – при взятии навыка нужно выбрать одну бесплатную специализацию. Ведущей может использовать в своей игре один из следующих вариантов системы специализации:

  Вариант I (классическое разделение Fallout): *Малые пушки, Большие пушки, Энерго-оружие*.

Вариант II (огнестрельное и энергетическое оружие одного типа использует одну и ту же специализацию): *Пистолеты, Пистолеты-Пулемёты, Дробовики, Винтовки, Штурмовые винтовки, Пулемёты, Гранатомёты и ракетницы, Огнемёты*.

- **Убеждение (Характер)** – ведущему рекомендуется обозначить конкретные фракции игрового мира и учитывать их взаимоотношения с группой главных героев в ходе игры. Применяйте бонусы или штрафы 0/2/4 к броскам на определение реакции персонажей из этих фракций. Слухи достаточно быстро расходятся по пустоши, поэтому мы так же рекомендуем учитывать поступки персонажей при определении того, как к ним относятся другие обитатели пустоши.
- **Уличное чутьё (Смекалка)** – позволяет разыскать в поселении нужное снаряжение, а так же получить выгоду при бартере.

Дополнительные навыки:

- **Азартные игры (Смекалка).**
- **Верховая езда (Ловкость).**
- **Вождение (Ловкость)** – объединено с Пилотированием и Судовождением.
- **Провокация (Смекалка).**
- **Расследование (Смекалка).**

Эти навыки весьма специфичны и очень сильно зависят от типа проводимой игры. Ведущему рекомендуется хорошенько подумать, прежде чем разрешить игрокам брать эти навыки.

Ловушки

Для того, чтобы установить бомбу нужно совершить проверку навыка «Ловушки» с модификатором равным сложности ловушки. Обезвреживание происходит таким же образом, только сложность увеличивается на 2. Существует два вида ловушек: с таймером и мины.

Мины детонируют тогда, когда на них кто-то наступит или встанет в клетку с установленной миной, ловушки с таймером можно устанавливать на любое время.

В случае неудачной установки ловушки, она детонирует в ваших руках, либо детонирует не тогда, когда было нужно игроку (по решению мастера).

В случае провальной попытки обезвреживания ловушки, детонация происходит мгновенно.

Для того, чтобы заметить ловушку необходимо совершить проверку внимания со штрафом равным сложности ловушки. Ведущий может провести проверку за персонажей игроков сам, но со штрафом -1.

Ловушки можно использовать прямо в бою. Их активация и метание занимают одно действие, и использует навык «Ловушки». Мины метаются по правилам атак по площади, но детонируют они только тогда, когда на них кто то наступит. Нельзя кидать мину в уже занятую клетку.

Ловушки с таймером в бою использовать запрещено.

Новые изъяны

Добродушный (крупный)

Навыки Драка, Стрельба и Взрывчатка стоят в два раза дороже (2 пункта характеристик вместо 1 и 10 очков опыта вместо 5).

Камикадзе (крупный)

Персонаж получает штраф -2 к Защите, бонус укрытий снижается на 1.

Невосприимчивый к химии (крупный)

Для того, чтобы какой-либо медицинский препарат или наркотик подействовал на персонажа необходимо выкинуть 4 или больше на d6.

Неповоротливый (мелкий)

Во время определения инициативы вытяни другую карту каждый раз, когда тебе выпадает валет, дама или король.

Нестандартный (крупный, только для роботов)

-1 к проверке ремонта, при попытке отремонтировать робота, нельзя брать черту «Качественно сделан».

Несущий беду (крупный)

Когда персонаж или другие окружающие его персонажи выбрасывают 1 на основном кубике при проверке навыков или характеристик, то происходит критическая неудача в независимости от того, что выпало на Диком кубике. В отличие от глаз змеи это так же затрагивает и статистов. Если эта черта взята у нескольких персонажей в партии, то ведущему рекомендуется придумывать более изощрённые критические провалы, нежели обычно.

Ночное существо (мелкий)

Штраф -2 к проверкам навыков, основанных на Смекалке в дневное время.

Одичавший (мелкий или крупный, только для гулей)

Интеллект уменьшается на 1 кубик до минимума в d4 и не может быть увеличен в дальнейшем. Если интеллект уже был равен d4, то изъян считается мелким, а не крупным. Помимо этого, в начале своего хода делай проверку Характера. При неудаче персонаж становится неконтролируемым в этот ход и начинает атаковать всех без разбора, поддавшись безумию. Шансы 50/50 будет ли это враг или союзник.

Одомашненный (крупный, только для когтей смерти)

Урон когтей уменьшается на 2.

Светящийся (крупный, только для гулей)

Персонаж получает -2 к проверкам Маскировки. Персонаж так же получает бесплатную черту дитя радиации. Атакующие противники игнорируют штраф за плохое освещение. Те, кто находятся рядом со светящимся гулем, достаточно длительное время рискуют получить радиационное заражение (проверка Выносливости).

Стрельба наспех (крупный, требуется Стрельба d6+)

Бонус прицеливания при стрельбе уменьшается с +2 до +1, штраф прицельных атак увеличивается на 2. Вдобавок к этому персонаж тратит в два раза больше патронов, стреляя очередями (2А, 3А, 4А).

Толстые пальцы (мелкий, только для супермутантов)

Штраф от Ручищ увеличивается до -2.

Тяжёлая рука (крупный, требуется Драка d6+)

Персонаж получает дополнительный кубик урона только при двух или более подъёмах проверки Драки.

Чувствительный к химии (мелкий)

Проверки Выносливости для определения развития зависимости проходят со штрафом -2.

Новые черты

Черты предыстории

Ведущая рука (Стрельба d6)

Если вы передвигались не более чем на половину шага в этот ход, то штраф при прицельной атаке уменьшается на 2. Можно использовать только с одним одноручным оружием в руках. Эта черта не может браться вместе с чертой амбидекстр.

Грубая шкура (Новичок, только для супермутантов)

+1 к стойкости.

Дикарь (Новичок, только для людей)

+1 к проверкам Внимания и Выживания.

Дитя цветов (Новичок, Выносливость d6+)

Во время проверки на появление зависимости от препаратов неудача засчитывается только при выпадении глаз змеи.

Житель убежища (Новичок, только для людей или гулей и роботов-гуманоидов)

+1 к проверкам Медицины и Науки.

Каннибал (Новичок)

Вы можете полноценно утолять голод сырым человеческим мясом, не имея проблем с пищеварением и заразными болезнями. Однако, опасайтесь свидетелей.

Качественно сделан (Новичок, только для роботов)

+1 к проверке ремонта, как вас пытаются отремонтировать.

Одарённый (Новичок)

Повысь одну характеристику на одну ступень, эту характеристику можно поднять до d12+1.

Пожиратель змей (Новичок, Выносливость d6)

+2 к проверкам Выносливости при сопротивлении ядам.

Сильная спина (Новичок, Сила d6)

Персонаж может носить без штрафа дополнительно 20 кг.

Сопротивление радиации (Новичок, Выносливость d6+, только для людей и когтей смерти)
+2 к проверке Выносливости на радиационное заражение.

Технический гений (Новичок, только для гулей)
+1 к проверкам Науки и Ремонта.

Ускоренный метаболизм (Новичок, только для людей)
Природное исцеление каждый день.

Боевые черты

Бросок! (Новичок, Атлетика d6+)
Дистанция метания возрастает в два раза.

Горячая картошка (Закалённый, Ловушки d8+)
Бросаемые вами гранаты нельзя схватить и отбросить.

Доминируй, властвуй, унижай (Легендарный, Драка d12+)
Если при нанесении урона, вы выкинули три и более подъёма, то все видевшие это враги должны пройти проверку характера со штрафом -2, в случае провала, они в шоке.

Рок-н-рол+ (Закалённый, Сила d10+, Стрельба 8+, Рок-н-рол)
Игнорирует штраф за автоматическую стрельбу на ближней дистанции, если двигался не более чем на половину от шага. Так же позволяет передвигаться в половину шага, стреляя с помощью оружия из которого в норме нельзя стрелять в движении.

Кровавое месиво (Закалённый)
Используются правила черты Беспощадный. В добавок к этому противник, поверженный при помощи активации этой способности, погибает ужасной смертью, зачастую превращаясь в груду окровавленных ошмётков (ведущему рекомендуется делать запоминающееся описание).

Ложись! (Закалённый, Ловкость d6+)
+2 к проверке Ловкости для того, чтобы увернуться от атак по площади (взрывы, огнемёты), если проверка успешна, то персонаж лежит. Помимо этого, получаемый урон от таких атак уменьшается на 3.

Мясник (Легендарный, Драка d10+)
После убийства в ближнем бою, вы немедленно можете пройти на расстояние равное значению вашего шага.

Пироманьяк (Закалённый, Стрельба d6+, Специализация: Большие пушки или Огнемёты)
Огнемёты наносят дополнительно 3 урона.

Пьяный мастер (Новичок, Драка d6+)
+2 к защите, когда вы пьяны.

Пронзающие удары (Ветеран, Драка d10+)
Ваши атаки в ближнем бою имеют дополнительную бронебойность 2.

Сексист (Новичок)

Ваш персонаж может быть геем или натуралом – но в любом случае свои предпочтения он знает "на отлично". Он (или она) получает +1 к харизме при общении с персонажем предпочитаемого вами пола, а так же +1 у крону против них.

Снайпер (Герой, Стрельба d10+)

Штраф за прицельные атаки снижается на 1.

Спринт мрачного жнеца (Легендарный, Драка или Стрельба d12+)

После убийства противника вы можете совершить атаку ещё раз со штрафом -4, работает один раз за ход.

Стрельба навскидку (Закалённый, Стрельба d8+)

Когда вы стреляете, используя быструю атаку, то получаете штраф -3, вместо -4.

Тихая смерть (Легендарный, Убийца, Ловкость d10+, Маскировка d10+, Драка или Стрельба d8+)

Дополнительный урон, наносимый с помощью черты Убийца, увеличивается с +2 до +4.

Убийца (Новичок, Ловкость d8+, Маскировка d8+, Драка или Стрельба d6+)

Та же самая черта, что и в Дневнике авантюриста, только изменяются требования.

Хирург с дробовиком (Закалённый, Стрельба d6+, специализация: Лёгкие пушки или Дробовики)

Выстрелы из дробовика на ближней дистанции имеют бронебойность 2.

Эксперт по роботам (Закалённый, Наука d8+)

+2 урон по роботам, +2 к проверкам Науки при работе с роботами. Подкравшись к роботу сзади можно затратить действие и попытаться отключить его. Для этого нужно получить подъём на проверке Науки.

Энтомолог (Новичок, Выживание d6+)

Урон, наносимый насекомым, увеличивается на 4. +2 к проверкам Выживания на знание насекомых.

Потусторонние черты

Бешенство ботаника (Закалённый, Смекалка d6+, Наука d6+)

Когда в бою персонаж получает одно ранение или более, он получает +2 к стойкости, а его кубик Силы увеличивается на 1 ранг. Этот эффект длиться до конца боя.

Большой взрыв (Герой, Ловушки d8+ или Стрельба d8+, Специализация: Большие пушки или Гранатомёты и Ракетницы)

При подъёме атаки из гранатомёта, ракетницы, или бросаемой гранаты радиус взрыва увеличивается с МШ до СШ.

Дитя радиации (Новичок, Выносливость d6+)

Медленная регенерация при наличии усталости от радиационного заражения с бонусом +2 к природному исцелению. Гули вместо уровня заражения используют уровень радиационного фона и могут восстанавливать таким образом утерянные конечности.

Лёгкие шаги (Закалённый, Ловкость d6+)

Даже если вы не обнаружили ловушку или мину, она не сработает из-за вашего присутствия (по усмотрению ведущего). В случае необходимости проведения каких-либо бросков, связанных с избеганием сработавшей ловушки, вы получаете бонус +2.

Ночное зрение (Новичок)

Уменьшает штраф за плохое освещение на 1

Первооткрыватель (Закалённый, Дикая карта)

Один раз за сессию при случайной встрече в пустошах вы можете потратить фишку, в этом случае встреча автоматически имеет категорию особой (см. Случайные встречи).

Призрак (Закалённый, Ловкость d8+, Маскировка d8+)

Вы получаете дополнительно +2 к проверкам Маскировки, когда вы находитесь в тени или при темном освещении.

Рад-поглощение (Легендарный, Выносливость d8+)

В конце каждого дня совершайте проверку Выносливости, при успехе вы теряете 1 уровень усталости, полученной от радиационного заражения.

Распад (Герой, Стрельба д10+)

Когда вы убиваете врага энергетическим оружием, происходит эффект, зависящий от типа используемого оружия. Лазер – проходит насквозь и наносит урон позади стоящей цели, в пределах дальности оружия. Плазма – происходит взрыв, все враги в пределах малого шаблона от цели получают урон вашего плазменного оружия. Электричество – в ближайшего врага в пределах малого шаблона попадает электрическая дуга, наносящая урон вашего оружия.

Профессиональные черты

Очумелые ручки (Закалённый, Ремонт д10+)

При разборе предметов вы получаете на 1 материал больше обычного.

Торговец (Новичок, Уличное чутьё d6+)

+2 к проверкам Уличного чутья при бартере и поиске нужных товаров в поселении.

Мастер торговли (Ветеран, Торговец, Уличное чутьё d8+)

10% изменение цены товаров в вашу пользу при бартере

Хакер (Закалённый, Смекалка d6+, Наука d8+)

+2 к проверкам науки при работе на компьютере (взлом терминалов, поиск информации).

Кармические черты

В отличие от обычных черт, кармические черты нельзя приобрести при улучшении персонажа. Вместо этого они выдаются (или отнимаются) ведущим при совершении персонажами определённых поступков.

Работорговец

Персонажи работорговцы не нападают на вас первыми во время случайных встреч, однако, благодаря татуировке у вас на лбу, каждый ваш собеседник знает о том, чем вы зарабатываете на жизнь. -2 к броскам реакций добрых персонажей.

Секс-эксперт

Переспав в течение игры с большим количеством людей (обычно это 10+), вы получаете постоянный бонус +1 к харизме при попытках соблазнения.

Профессиональный боец

Победив на турнире по боксу (или по боевым искусствам), вы наносите на 1 больше урона, совершая безоружные атаки.

Чемпион (Герой)

Вы перебили очень много преступников. Ваше имя наводит ужас на рейдеров и прочих отбросов пустошей. Во время случайных столкновений банды рейдеров и мелких преступников обходят вас стороной. Вы так же получаете +1 к запугиванию против них.

Убийца детей

-4 к броскам реакций добрых персонажей.

Снаряжение

Для покупки начального снаряжения игрокам доступно 1500 монет. Начальное снаряжение может быть только обычным или необычным.

Пояснения для таблиц снаряжения

- **Цена** - обозначается в крышечках и является среднестатистической. Рекомендуется изменять цену предмета в зависимости от обстоятельств.
- **Урон** - для дробовиков указан отдельный **Урон** для каждого типа
- дистанции.
- **Дистанция** - ближняя/средняя/дальняя. Указана в клетках, каждая
- клетка соответствует двум метрам
- **Обойма** - если не указано обратного, то полная перезарядка занимает 1 ход.
- **Скорострельность** - поддерживаемые оружием режимы стрельбы.
- **1** - одиночный выстрел.
- **1-2** - возможность сделать выстрел, используя сразу два ствола.
- **2В** - двойной выстрел.
- **3В** - тройной выстрел.
- **ХА** - автоматический огонь на Х бросков атаки
- **Мин. Сила** - минимальное значение Силы персонажа, требуемое для стрельбы без штрафа.
- **Вес** - указан в килограммах.
- **Редкость** - насколько часто предмет встречается в игре.
- **ББ** - бронебойность
- **Позиционное** - если персонаж передвигается в тот же ход, что и стреляет, то штраф -2 к атаке.
- **Оптический прицел** - +2 к броску атаки, если атакующий не передвигается в течение раунда и стреляет по противнику, который находится
- **МШ** – малый шаблон
- **СШ** – средний шаблон
- **БШ** – большой шаблон
- **КШ** – конусный шаблон
- **Лазерное** – наносит на 4 единицы меньше урона противнику в металлической броне, штраф за стрельбу очередью уменьшен с 2 до 1
- **Плазменное** – добавляет ББ2
- **Электрическое** – ББ4 против противников в металлической и силовой броне
- **Бронебойный** – если броня цели 4 или больше, то добавляет ББ2
- **Экспансивный** – если броня цели меньше 4, то добавляет 2 к урону

Пистолеты

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Самопал	2d6	8/16/32	1	10mm	1	-	1	Обычный	40	-
Colt 6520	2d6	12/24/48	12	10mm	1, 2В	-	1	Обычный	240	-
M&A 9mm	2d6	12/24/48	13	9mm	1, 2В	-	1	Необычный	240	Обычный на территории Невады и Аризоны
Маузер	2d6	15/30/60	7	9mm	1, 2В	-	1	Необычный	280	-
Colt M1911 A1	2d6+1	12/24/48	7	.45 ACP	1, 2В	-	1	Необычный	280	-
5,56-мм пистолет	2d6+1	15/30/60	5	5.56mm	1, 2В	-	1	Редкий	400	-
Magnum	2d8	12/24/48	6	.44	1, 2В	d6	2	Обычный	600	Перезарядка 2 хода
Desert Eagle	2d8	15/30/60	8	.44	1, 2В	d6	2	Необычный	800	-
Colt Anaconda	2d8+1	15/30/60	6	.44	1, 2В	d6	3	Редкий	1200	Перезарядка 2 хода
Игломёт	2d8	12/24/48	10	Картридж	1, 2В	-	2	Очень редкий	2400	ББ1, Можно доставлять яды
.223 Пистолет	2d8+2	15/30/60	6	.223 FMJ	1, 2В	d6	2	Очень редкий	3600	Бронебойный
Sig-Sauger	2d10+1	15/30/60	6	14mm	1, 2В	d8	2	Очень редкий	4400	Бронебойный
Пистолет Гаусса	2d6	30/90/120	12	2mm EC	1	-	2	Очень редкий	7200	ББ8

Пистолеты-пулемёты

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
H&K MP9	2d6	12/24/48	30	10mm	1, 3А, 2В	-	2	Необычный	1000	-
STEN	2d6	12/24/48	32	9mm	1, 3А, 2В	-	3	Редкий	1200	Двуручное
M3A1«Гриз Ган»	2d8	10/20/40	30	.45 ACP	1, 3А, 2В	-	3	Редкий	1600	Двуручное
Tommy gun	2d8+1	12/24/48	50	.45 ACP	1, 3А, 2В	d6	3	Редкий	2400	Двуручное
H&K P90c	2d6+2	15/30/60	24	10mm	1, 3А, 2В	-	3	Очень редкий	3200	-
14-мм ПП	2d10	12/24/48	33	14mm	1, 3А, 2В	d8	3	Очень редкий	4400	Бронебойный

Дробовики

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Winchester Widowmaker	1-3d4	12/24/48	2	12 к	1-2	d6	4	Обычный	800	+2 к броску атаки
Обрез Widowmaker	1-3d4	5/10/20	2	12 к	1-2	-	2	Необычный	800	+2 к броску атаки
Помповый дробовик	1-3d6	12/24/48	5	12 к	1	d6	3	Необычный	800	+2 к броску атаки, перезарядка 2 хода
Winchester City-Killer	1-3d6	12/24/48	12	12 к	1, 2А, 2В	d6	3	Редкий	2800	+2 к броску атаки
H&K CAWS	1-3d6+1	12/24/48	10	12 к	1, 2А, 2В	d6	2	Редкий	4400	+2 к броску атаки
Полицейский дробовик	1-3d8	12/24/48	10	12 к	1, 2А, 2В	d6	4	Очень редкий	5600	+2 к броску атаки, +1 к урону на средней дистанции
Pancor Jackhammer	1-3d8+2	12/24/48	14	12 к	1, 2А, 2В	d6	4	Очень редкий	8000	+2 к броску атаки

Винтовки

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Red Ryder BB gun	1d4	12/24/48	1	BB	1	-	2	Редкий	200	-
Самопал	2d6	12/24/48	1	10mm	1	d6	4	Обычный	200	-
Охотничья винтовка Colt Rangemaster	2d8	24/48/96	10	.223 FMJ	1	d6	4	Обычный	1000	Бронебойный
Снайперская винтовка DKS-501	2d10	50/100/200	10	.223 FMJ	1	d6	4	Редкий	3000	Позиционное, Оптический прицел, Бронебойный
Крупнокалиберна я снайперская винтовка	2d10	50/100/200	5	.50 MG	1	d8	5	Очень редкий	9000	ББ2, Позиционное, Оптический прицел, Бронебойный
Винтовка Гаусса	2d8	50/100/200	20	2mm EC	1	d6	4	Очень редкий	11200	ББ8, Тяжёлое вооружение
Red Ryder LE BB gun	1d10+6	15/30/60	100	BB	1	-	2	Уникальный	-	-

Штурмовые винтовки

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Китайский автомат	2d8	24/48/96	24	5.56mm	1, 3А, 2В	d6	3	Необычный	1200	-
FN FAL	2d8	24/48/96	20	7.62mm	1, 3А, 2В	d6	4	Редкий	1600	ББ1

Enfield XL70E3	2d8+1	24/48/96	20	5.56mm	1, 3A, 3B	d6	4	Редкий	3000	Оптический прицел
H&K G11	2d10+1	24/48/96	50	4.7mm	1, 3A, 3B	d6	4	Очень редкий	8400	Оптический прицел, ББ1, Бронебойный

Огнеметы

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Огнемёт Flambe 450	2d10	КШ	5	Огнеметное топливо	1	d8	8	Редкий	2000	ББ3, Поджигает (5 или 6 на d6), В ход атаки передвижение уменьшено в два раза, +2 к броску атаки
Incenirator	2d10+1	8/16/32 (МШ)	6	Огнеметное топливо	1	d8	8	Очень редкий	4000	ББ5, Поджигает (5 или 6 на d6), Позиционное

Пулеметы

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Minigun Rockwell CZ53	2d6	12/24/48	120	5.56mm	5A	d8	12	Редкий	3600	Нельзя передвигаться в ход атаки
Наплечный пулемет	2d8	12/24/48	60	10mm	4A	d6	10	Очень редкий	4400	Позиционное
M60	2d8	30/60/120	50	7.62mm	1, 3A, 2B	d8	10	Редкий	3600	Позиционное, ББ1
Avenger Minigun Rockwell CZ57	2d8	12/24/48	120	5.56mm	5A	d8	12	Очень редкий	5600	Нельзя передвигаться в ход атаки
LSW	2d8	40/80/160	30	.223 FMJ	1, 3A, 2B	d8	9	Очень редкий	5600	Позиционное, Оптический прицел, Бронебойный
Bozar	2d10	40/80/160	30	.223 FMJ	1, 3A, 2B	d8	9	Очень редкий	8000	Позиционное, Оптический прицел, Бронебойный
Vindicator Minigun	2d10	12/24/48	120	4.7mm	5A	d8	12	Очень редкий	10000	Нельзя передвигаться в ход атаки, ББ1, Бронебойный

Гранатомёты

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
25-мм гранатомет	3d6	12/24/48 (МШ)	6	25mm	1	d6	4	Необычный	1800	Перезарядка 2 хода
40-мм гранатомет	3d8	8/16/32 (МШ)	1	40mm	1	d6	5	Редкий	2400	-
Многозарядный 40-мм гранатомет	3d8	12/24/48 (МШ)	4	40mm	1	d6	8	Редкий	4000	Перезарядка 2 хода

Автоматический гранатомет	3d6	12/24/48 (МШ)	13	25mm	1, 2А	d6	12	Очень редкий	5000	Перезарядка 2 хода
Rockwell BigBazooka	3d8+2	24/48/96 (СШ)	1	Ракета	1	d6	7	Очень редкий	6000	ББ2, Позиционное, Тяжёлое вооружение
«Толстяк»	3d12+6	12/24/48 (БШ)	1	Ядерный выстрел	1	d8	20	Уникальный	10000	ББ4, Бронебойный Зона поражения на 1 минуту становится источником слабого радиационного фона, -2 к броску на попадание

Энергетические пистолеты

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Wattz 1000	2d8+1	15/30/60	12	Энергобатарея	1, 2В	-	2	Редкий	1200	Лазерное
Glock 86	2d8	10/20/40	16	Энергобатарея	1, 2В	-	2	Редкий	2800	Плазменное
Плазменный защитник	2d8+1	12/24/48	16	Энергобатарея	1, 2А, 2В	-	2	Очень редкий	3600	Плазменное
Импульсный пистолет YK32	3d8	8/16/32	5	Энергобатарея	1, 2В	-	2	Очень редкий	6000	Электрическое
Бластер пришельца	3d8	8/16/32	30	Энергобатарея	1, 2В	-	1	Уникальный	-	Электрическое
Solar Scorcher	3d6	10/20/40	6	Солнечный свет	1, 2В	-	2	Уникальный	-	Автоматически восстанавливает 1 заряд в ход при наличии доступа к солнечному свету, Лазерное

Двуручное энергооружие

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Электросварка	2d8	КШ	30	Электронный заряд	1	d8	8	Редкий	5000	Электрическое, Позиционное, Использует специализацию “Огнеметы”, Тяжёлое вооружение, Расходует 5 зарядов за раз
Лазер RCW	2d8+1	30/60/120	24	Электронный заряд	1, 3А, 3В	d6	4	Редкий	6000	Лазерное, Использует специализацию “Штурмовые винтовки ”,
H&K L30	2d12	30/60/120	30	Электронный заряд	4А	d6	11	Очень редкий	7600	Лазерное, Нельзя передвигаться в ход атаки, Использует специализацию “Пулемёты”,
Лазеррная Винтовка Wattz 2000	2d12	50/100/200	12	Микро-реактор	1, 2В	d6	5	Очень редкий	5200	Лазерное, Позиционное, Использует специализацию “Винтовки”

Плазменная Винтовка Winchester P94	3d8	15/30/60	10	Микро-реактор	1, 2В	d6	5	Очень редкий	4000	Плазменное, Позиционное Использует специализацию “Винтовки”, Тяжёлое вооружение
Импульсная винтовка YK42B	3d8+2	15/30/60	10	Микро-реактор	1, 2В	d6	5	Очень редкий	10000	Электрическое, Позиционное, Использует специализацию “Винтовки”

Оружие ближнего боя

Название	Урон	Маг.	Калибр	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Нож	Сила+d4	-	-	1	Обычный	20	-
Полицейская дубинка	Сила+d4	-	-	1	Необычный	40	Защита +1
Бита	Сила+d6	-	-	2	Обычный	40	Двуручное
Боевой нож	Сила+d4+2	-	-	1	Необычный	100	-
Топор / Кирка/Мачете	Сила+d6	-	-	3	Обычный	100	-
Копье	Сила+d6	-	-	2	Обычный	100	Защита +1, Дальность 1, Двуручное, Метание (3/6/12)
Кувалда	Сила+d10+1	-	-	5	Необычный	160	Защита -1, Двуручное
Вакидзаси	Сила+2d6+1	-	-	1	Очень редкий	400	Редкий в Нью-Рино и окрестностях
Катана	Сила+2d8+1	-	-	2	Очень редкий	1000	Двуручное
Электрическая погонялка для скота	2d10+2	20	Энерго-батарея	1	Редкий	1200	Электрическое
Кувалда	Сила+d10+1	-	-	5	Необычный	160	Защита -1, Двуручное
Потрошитель	Сила+2d10+2	30	Энерго-батарея	2	Очень редкий	6000	2ББ
Суперкувалда	Сила+2d12+2	-	-	6	Очень редкий	7200	Защита -1, Двуручное
Луисвильский отбивающий	Сила+d10	-	-	2	Уникальный	-	Двуручное

Кастеты

Название	Урон	Маг.	Калибр	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Кастет	Сила+d4	-	-	1	Обычный	40	Не имеет требований к Силе
Шипованный кастет	Сила+d6	-	-	1	Необычный	200	Не имеет требований к Силе
Силовой кастет	Сила+2d6	25	Энерго-батарея	3	Редкий	1600	Не имеет требований к Силе

Суперсиловой кастет	Сила+3d6	25	Энерго-батарея	3	Очень редкий	2800	Не имеет требований к Силе
Баллистический кулак	Сила+3d8+1	2	12к	4	Очень редкий	5600	-

Метательное холодное оружие

Название	Урон	Дист.	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Метательный нож	Сила+d4+1	3/6/12	1	Необычный	40	-
Метательный топорик	Сила+d6	3/6/12	2	Необычный	40	-
Копье	Сила+d6	3/6/12	2	Обычный	100	Защита +1, Дальность 1, Двуручное

Гранаты

Название	Урон	Дист.	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Коктейль Молотова	1d12	5/10/20 (МШ)	1	Необычный	50	ББ4, Поджигает (4, 5 или 6 на d6)
Дымовая граната	-	5/10/20 (СШ)	1	Редкий	100	Покрывает зону поражения темнотой на 30 секунд (5 раундов), Может использоваться как импровизационное метательное оружие для нанесения урона
Осколочная граната	3d6	5/10/20 (СШ)	1	Необычный	120	-
Импульсная граната	3d10	5/10/20 (СШ)	1	Очень редкий	240	Электрическое
Плазменная граната	3d12	5/10/20 (СШ)	1	Редкий	300	Плазменное
Святая граната	6d6	7/14/28 (БШ)	1	Уникальный	-	-

Ловушки

Название	Урон	Дист.	Сложность	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Противопехотная мина	3d6	3/6/12 (СШ)	0	1	Необычный	100	Мина
Динамит	3d8	СШ	1	1	Необычный	160	Таймер
Ошейник раба	2d8+1	(СШ)	-1	1	Необычный	200	Можно снять, применив Науку или Взлом, необходима электронная отмычка, иначе штраф -2 Если попытка взлома не удачная, то взрывается малым шаблоном на 2d8+1 (по усмотрению ведущего сама жертва погибает вне зависимости от результата) Можно взорвать, нажав на детонатор, либо установить при какой дистанции от детонатора произойдет взрыв
Импульсная мина	3d6	3/6/12 (СШ)	1	1	Очень редкий	240	Мина, Электрическое

С-4	3d10	СШ	2	1	Редкий	360	Таймер
Плазменная мина	3d8+2	3/6/12 (СШ)	1	1	Редкий	400	Мина, Плазменное
Крышка-мина	3d12	3/6/12 (СШ)	1	1	Очень редкий	520	Мина, ББ3

Боеприпасы

Название	Штук в пачке	Вес	Редкость	Цена	Примечания
10mm	24	0,25	Обычный	80	-
10mm Экспансивный	24	0,25	Необычный	140	Экспансивный
10mm Бронебойный	24	0,25	Необычный	140	Бронебойный
9mm	24	0,25	Необычный	120	Необычный, Обычный на территории Невады и Аризоны
9mm Экспансивный	24	0,25	Редкий	180	Экспансивный, Редкий, Необычный на территории Невады и Аризоны
9mm Бронебойный	24	0,25	Редкий	180	Редкий, Необычный на территории Невады и Аризоны, Бронебойный
5,56mm	50	0,5	Необычный	120	-
5,56mm Экспансивный	50	0,5	Редкий	200	Экспансивный
5,56mm Бронебойный	50	0,5	Редкий	200	Бронебойный
.45 ACP	24	0,1	Необычный	140	-
.44 (FMJ)	24	0,2	Обычный	80	-
.44 Экспансивный	20	0,2	Необчыный	140	Экспансивный
.233 FMJ	30	0,5	Редкий	200	Бронебойный
14mm Бронебойный	30	0,3	Редкий	200	Бронебойный
7.62mm	20	0,01	Необычный	140	ББ1
4,7 mm	50	0,5	Очень редкий	400	ББ1, Бронебойный
2mm EC	50	0,5	Очень редкий	600	ББ6, Бронебойный
Картридж	30	0,3	Очень редкий	240	Можно доставлять яды, ББ1
ВВ Дробь	20	0,5	Редкий	20	-
12 калибр	8	0,2	Обычный	80	-

Электронный заряд	50	0,5	Необычный	200	-
Энергобатарея	40	1	Необычный	400	-
Микрореактор	50	2	Редкий	1000	-
Огнеметное топливо	10	5	Редкий	240	ББ3
Улучшеное огнеметное топливо	10	5	Очень редкий	520	ББ5
Разрывная ракета	1	1	Редкий	200	ББ2, ББ9 против строений и транспорта
Бронебойная ракета	1	1	Очень редкий	400	ББ4, ББ16 против строений и транспорта, Бронебойный
25mm	10	2	Необычный	140	-
40mm	10	5	Редкий	200	-
.50 MG	20	0,5	Очень редкий	200	ББ2, Бронебойный
Ядерный выстрел	1	2	Уникальный	-	ББ4, Бронебойный Зона поражения на 1 минуту становится источником слабого радиационного фона

Броня

Название	Броня	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Роба Последователей Апокалипсиса или аналог	1	1	Необычный	100	Закрывает все тело, кроме лица
Антирадиационный костюм	1	3	Необычный	500	Закрывает все тело,, +3 к проверкам Выносливости против радиационного заражения, блокирует низкий уровень радиации полностью
Кожаная куртка	2	3	Обычный	240	Закрывает все кроме головы
Кожаная броня	3	4	Необычный	800	Закрывает все кроме головы
Мантия хобологов	4	1	Очень редкий	1500	Закрывает все кроме головы
Металлическая броня	4	16	Редкий	1200	Громоздкая, Закрывает все кроме головы
Броня из шкуры огненного гекко	4	4	Очень редкий	2000	Уменьшает урон от огня на 4, Закрывает все кроме головы
Боевая Броня	6	9	Редкий	6000	Громоздкая, +1 к проверкам Выносливости против

					радиационного заражения, Закрывает все тело
Броня рейнджеров НКР	8	6	Очень редкий	8000	+1 к проверкам Выносливости против радиационного заражения, Закрывает все тело
Броня Братства стали	9	10	Очень Редкий	7200	Громоздкая, Закрывает все тело
Мантия стража моста	9	1	Уникальный	-	Закрывает все тело, кроме лица
Кустарная силовая броня	10	42	Очень Редкий	-	См. раздел «Силовая броня»
Довоенная Силовая броня	12	42	Очень редкий, невозможно найти в магазинах	15200	См. раздел «Силовая броня»
Силовая Броня нового поколения	13	42	Очень редкий, невозможно найти в магазинах	25200	См. раздел «Силовая броня»
Кожаный шлем	2	1	Обычный	100	Закрывает голову
Стальной шлем	4	4	Редкий	400	Закрывает голову

Яды

Тип	**Провал**	**Успех**	**Подъем**	**Модификатор**	**Редкость**	**Цена**
Смертельный	Смерть через 1d6 раундов	1 ранение и истощение	1 ранение	-1	Очень редкий	600
Отравляющий	Смерть через 2d6 часов	Истощение	-	0	Редкий	400
Парализующий	Паралич на 2d6 часов	Паралич на 2d6 раундов	-	-1	Необычный	200
Удушающий	Обморок на 1d6 минут	Обморок на 1d6 раундов	-	0	Обычный	100

Наркотики и препараты

Название	**Вес**	**Редкость**	**Цена**	**Эффект**	**Штраф к проверке Выносливости на привыкание**
Баффут	0,1	Редкий	200	Стойкость +1, Сила увеличивается на 2 пункта	1
Винт	0,1	Обычный	40	Штраф за несколько действий уменьшается с -2 до -1, Раздаётся 3 карты действия вместо 1	2, от привычки может избавить только антивинт

Гидра	0,5	Необычный	80	Используется при проверке медицины на пациенте, добавляя +2 к броску кубика	0
Ментат	0,1	Редкий	280	Смекалка и Внимание увеличиваются на 2 пункта, +1 к Харизме	0
Виноградный Ментат	0,1	Редкий	300	Харизма +2, Запугивание, Убеждение, Уличное чутьё и Провокация увеличиваются на 1 пункт	0
Ягодный Ментат	0,1	Редкий	300	Смекалка увеличивается на 3 пункта, уменьшает штраф за освещение на 2, Расследование увеличивается на 1 пункт	0
Апельсиновый Ментат	0,1	Редкий	300	Внимание увеличивается на 3 пункта, любые штрафы к Стрельбе уменьшаются на 1	0
Колмакс	0,1	Редкий	320	Ловкость, Внимание и маскировка увеличиваются на 2 пункта	0
Психо	0,6	Очень редкий	400	Стойкость +2, +2 к наносимому в ближнем бою урону	0
Спок	0,1	Обычный	20	+1 к Стрельбе на средней и дальней дистанции	2
Кошеглаз	0,1	Необычный	40	Отменяет штраф за плохое освещение	Не вызывает привыкания
Рад-Х	0,1	Редкий	300	Проверка выносливости при тестах на радиоактивное заражение +2	Не вызывает привыкания
Целебный порошок	0,5	Необычный	20	Избавляет от 1 раны, налагает штраф -1 ко всем атакам с дальностью больше 1, эффект суммируется, не работает на цель, которая находится при смерти	Не вызывает привыкания
Стимулятор	0,1	Необычный	160	Избавляет от 1 раны, не работает если цель находится при смерти или применяла стимулятор в последние 10 минут	Не вызывает привыкания
Суперстимулятор	0,5	Очень редкий	240	Избавляет от 2 ран, не работает если цель находится при смерти или применяла стимулятор в последние 10 минут	Не вызывает привыкания,
Гипо	0,1	Уникальный	-	Избавляет от 3 ран, не работает если цель находится при смерти	Не вызывает привыкания
Антивинт	0,5	Очень редредкий	40	Снимает эффект привыкание от Винта	Не вызывает привыкания

Антирадин	0,5	Редкий	260	Уменьшает уровень усталости от воздействия радиации на 1	Не вызывает привыкания
Противоядие	0,6	Необычный	60	Позволяет еще раз провести попытку излечится от яда с бонусом +2	Не вызывает привыкания

Длительность эффектов веществ определяется ведущим. Обычно это целая сцена, но не более часа. Персонаж не может находиться под эффектом более чем двух разных наркотиков и одного одинакового.

Приборы и инструменты

Название	Заряд	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Набор инструментов	-	2	Обычный	200	Позволяет ремонтировать и создавать предметы в полевых условиях (не имея доступ к рабочему месту). Ведущий может свободно отказать в создании сложных приборов с помощью этого набора
Супер ремонтный набор	-	4	Очень редкий	1000	См. набор инструментов, +1 к проверкам навыка ремонт
Отмычки	-	-	Обычный	160	Позволяет осуществлять проверки Взлома обычных замков
Набор хороших отмычек	-	-	Редкий	720	См. отмычки, +1 к взлому
Электронная отмычка	-	-	Редкий	400	Позволяет осуществлять проверки Взлома электронных замков
Первоклассная электронная отмычка	-	-	Очень редкий	2000	См. электронная отмычка, +1 к взлому электронных замков
Аптечка первой помощи	-	2	Необычный	200	Расходуется полностью после нескольких применений, количество определяется ведущим
Докторский чемоданчик	-	4	Редкий	1000	Расходуется полностью после нескольких применений, количество определяется ведущим Добавляет +1 к проверке Медицины
Счетчик гейгера	З(Энергобатарея)	1	Необычный	650	Использует 1 заряд батареи в час
Прибор ночного видения	З(Энергобатарея)	1	Редкий	520	Использует 1 заряд батареи в час
Пип-бой базовой комплектации	-	1	Редкий	1000	Позволяет хранить различную информацию, такую как заметки и карты. Может дать +1 к проверкам Медицины для самодиагностики, а так же +1 к проверкам Выживания при навигации. Имеет встроенный компактный счётчик гейгера.

“Невидимка” Stealth Boy 3001	10 (Энергобатарея)	1	Очень Редкий	2000	Добавляет +2 к проверкам маскировки на сцену, делая невидимым. Расходует 10 зарядов энергобатареи.

Еда и напитки

Название	Заряд	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Пиво	-	0,5	Обычный	5	Легкий алкогольный напиток
Водка	-	1	Необычный	10	Сильный алкогольный напиток
Ядер-кола	-	0,5	Обычный	5	Даёт 1 крышку при употреблении
Грязная вода	-	1	Обычный	2	-
Чистая вода		1	Необычный	20	-
Дешевая еда	-	1	Обычный	5	Порция-обед
Хорошая еда	-	1	Необычный	15	Порция-обед
Дневной походный рацион	-	1	Обычный	20	Считается очищенным, включает воду

В течении двух часов, после того как вы выпили сильный алкогольный напиток, или дважды слабый, то внимательность уменьшается, а характер увеличивается на 1 ступень.

Прочие предметы

Название	Заряд	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Шкура серебряного гекко	-	2	Необычный	40	-
Шкура золотого гекко	-	5	Редкий	120	
Шкура огненного гекко	-	7	Очень редкий	500	
Веревка (20 метров)	-	7	Обычный	20	-
Зажигалка	-	-	Обычный	10	-
Лопата	-	2	Обычный	10	-
Мыло	-	-	Обычный	20	-
Наручники (кандалы)	-	1	Обычный	20	-
Огниво	-	-	Обычный	20	-
Одеяло	-	2	Обычный	20	-

Спальный мешок	-	2	Обычный	20	-
Фонарик	-	1	Обычный	40	-
Рюкзак	-	1	Обычный	40	-
Сумка	-	1	Обычный	20	-
Гитара	-	5	Обычный	40	-
Посуда	-	1	Обычный	40	-
Сигареты	-	-	Обычный	10	-
Хорошие сигареты	-	-	Редкий	40	-
Серебро	-	1	Редкий	520	-
Золотая руда	-	1	Очень редкий	10000	-
Спички	100	-	Обычный	10	Использует 1 заряд
Часы	1(Энергобатарея)	-	Необычный	80	Использует 1 заряд в тысячу лет
Золотые часы	1(Энергобатарея)	-	Редкий	800	Использует 1 заряд в тысячу лет
Фляжка	1 литр	1	Обычный	20	Пустая
Большая фляга	2 литра	2	Обычный	40	Пустая
Одежда	-	1	Обычный	20	-
Роскошная одежда	-	2	Редкий	100	-
Специализирован-ная одежда	-	2	Редкий	200	+1 к определенному навыку или +1 к харизме при общении с определенной группой людей
Рация	-	1	Необычный	100	Позволяет разговаривать между игроками

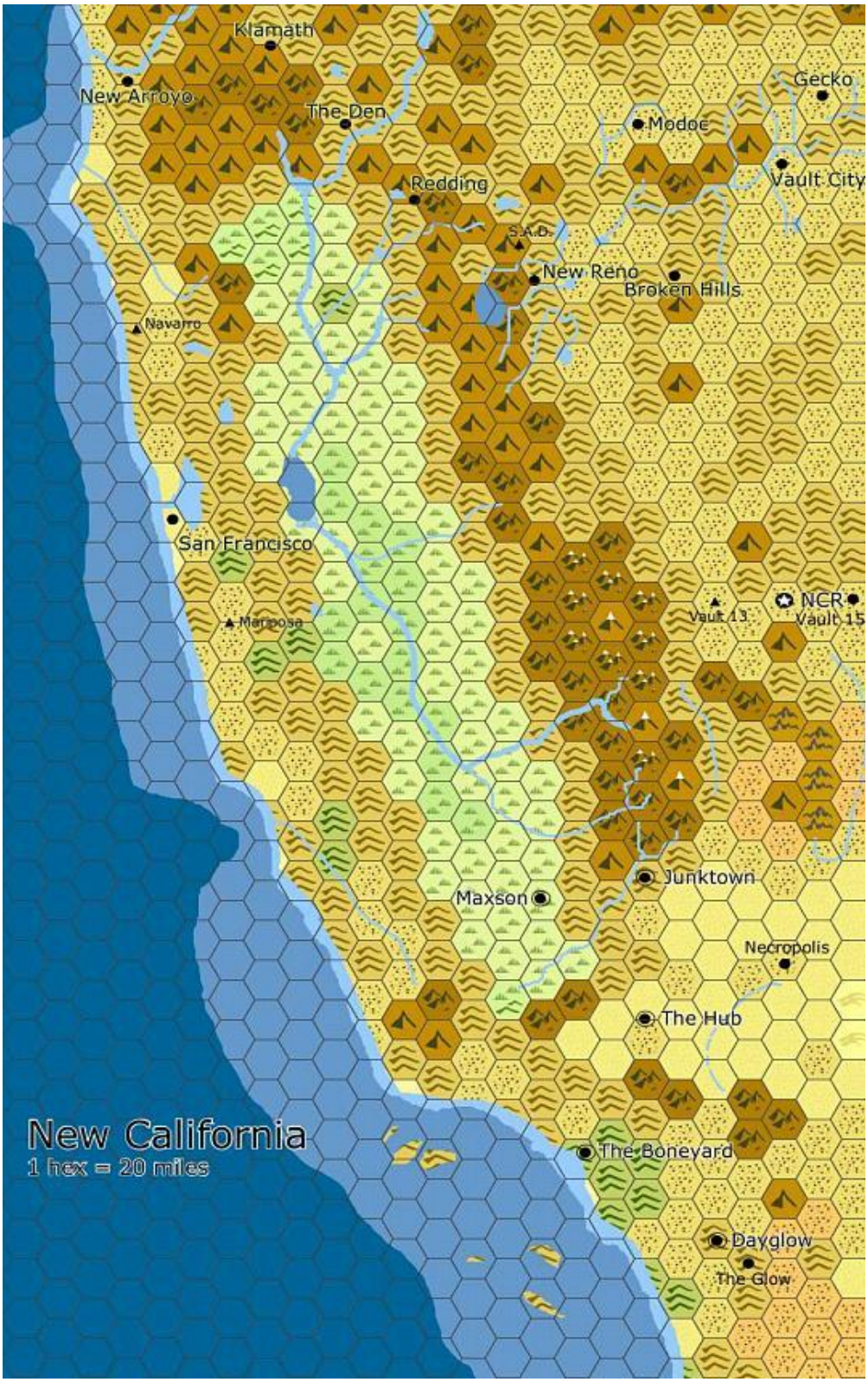
Транспорт

В мире Fallout транспорта не так много, и он весь является уникальным, но все же у игроков есть возможность его получить. Конверсия практически полностью использует правила из стандартной книги savage worlds, за исключением того, что вся стойкость является броней. Вы можете создать свой собственный транспорт, используя стандартную книгу правил. Ниже представлен пример того, что могут встретить игроки на просторах пустоши.

Название	УСК/ПС	Скорость подъёма	Броня	Пассажиры	Примечания
Хайвеймен	10/36	-	10	1+3	-
Багги	6/18	-	8	1+1	Внедорожник
Разведмашина	5/16	-	12	1+3	Внедорожник
Хаммер	5/14	-	15	1+7	Внедорожник
БТР	5/14	-	17/15/14	1+7	Внедорожник
M4 Sherman	5/12	-	21/16/16	5	Тяжелая броня, Стабилизатор, Гусеничный

Путешествие по пустошам (опциональное правило)

В течении суток персонажи проходят 20 миль – 1 гекс на карте с соответствующим масштабом. Для вхождения в гекс труднопроходимой местности каждая дикая карта или группа статистов совершает проверку Выживания. Если хотя бы половина членов группы (округление вниз) набирает успехи или подъёмы, то такой участок проходится с таким же темпом как обычная местность. Если нужное количество не набрано, то для перемещения в такой гекс нужно потратить ещё один день, считается что вы прошли только половину пути. Если у вас нет возможности или желания использовать гексы, то вы можете пользоваться правилами из базовой книги для определения пройденного расстояния.



Каждый день пути расходует 1 запас продовольственных припасов на персонажа. Расход припасов можно заменить проверкой навыка Выживание для поиска воды и пищи, так как указано в Дневнике авантюриста. Однако в пустошах такая проверка будет происходить со штрафом -1. Так же это может значительно замедлить группу, требуя траты двух дней для преодоления гекса, как в случае труднопроходимой местности.

Случайные встречи (опциональное правило)

Когда игроки проходят определенное расстояние (какое – решает мастер), они тянут карту. Если они вытянули Короля, Даму или Валета, то происходит случайное столкновение. В этом случае один из игроков осуществляет проверку выживания. Что именно происходит, зависит от результата проверки и от достоинства карты, которая привела к случайному событию.

Проверка Выживания	**Результат**
Неудача или глаза змеи	Валет: Враждебная встреча из засады Дама: Враждебная встреча Король: Неприятности в пути
Успех	Валет: Враждебная встреча, вы обнаружили врагов заранее Дама: Нейтральная встреча Король: Находка
Подъём	Валет: Кто-то в беде Дама: Находка Король: Дружественная встреча
Два подъёма или более	Особая встреча

Время суток зависит от масти карты: Пики – ночь, Трефы – вечер, Червы – день, Бубны – утро.

Ведущий так же может разрешить группе сделать попытку поиска в окрестностях той области пустошей, где они находятся, вместо перемещения от одной области к другой. В этом случае тратится один день, и вы тянете карты до тех пор, пока не вытяните Короля, Даму или Валета.

Ниже представлены примеры случайных встреч. Если вы не можете выбрать сами, то киньте кубик.

Враждебная встреча

1. Стая собак/койотов
2. Рой/гнездо гигантских насекомых
3. Стая крото- или свино- крысов
4. Гигантский муравеник
5. Группа мчащихся диких браминов
6. Мутировавшее существо
7. Группа мутировавших существ
8. Скаут-одиночка
9. Банда преступников
10. Группа рейдеров
11. Группа рабовладельцев
12. Преступник
13. Группа рейдеров, сражающаяся с жителями пустошей
14. Рабовладельцы, пытающиеся пленить жителя пустошей
15. Группа диких гулей

16. Группа супермутантов, сражающаяся с жителями пустошей
17. Группа дикарей-каннибалов
18. Два супермутанта с заложником
19. Три супермутанта и пять заложников
20. Большая рейдовая группа супермутантов

Неприятности в пути

1. Песчаная буря /плохо выбранный маршрут (Скорость передвижения в течение этого дня уменьшается в два раза, как в случае труднопроходимой местности. См. “Путешествие по пустошам”).
2. Радиоактивная местность (Каждый член группы совершает проверку Выносливости с модификатором -1. Неудача означают получение одного уровня радиации).
3. Убийственная жара (В такой день требуется больше воды, а продукты быстрее портятся. Группа теряет 1 продовольственный припас (см. Снаряжение) + 1 за каждых двух членов группы после первого, роботы не в счёт).
4. Болезнь (Каждый член группы совершает проверку Выносливости с модификатором -1. В случае неудачи персонаж заболевает (хроническая утомляющая болезнь) и теряет уровень усталости. Затем каждый день больной снова делает ту же проверку: подъём – выздоровление, успех – состояние остаётся прежним, неудача – ухудшение (потеря ещё одного уровня усталости). Персонажи с навыком Медицина и имеющие доступ к лекарственным средствам могут добавлять бонус к этой проверке Выносливости согласно правилам совместных проверок.)

Локация

1. Пещера у подножья холма или каньона
2. Мёртвые деревья
3. Скалы необычной формы
4. Остов сломанной машины
5. Перевёрнутый ржавый грузовик Нюка-Колы
6. Руины жилого здания
7. Деревянная хижина
8. Маленький давно заброшенный город-призрак
9. Сгоревший частный дом
10. Сгоревший завод
11. Сгоревшая ферма
12. Заброшенный частный дом
13. Заброшенная свалка
14. Ёмкости с токсическими отходами
15. Заброшенный загон для скота или конюшни
16. Заброшенный склад
17. Заброшенная автозаправка
18. Заброшенный гараж или автостоянка
19. Заброшенное бомбоубежище
20. Заброшенное место для разбивки лагеря

Находки

1. Отсутствуют
2. Это место уже кто-то хорошенько обыскал
3. Локация проросла травой / разрушительное влияние природы
4. Признаки недавней борьбы

5. Признаки недавнего обитания
6. Странные следы
7. Остались лишь пыльные кости
8. Следы крови
9. Место населено грызунами
10. Место населено гигантскими насекомыми
11. Здесь оставлены ценные вещи
12. Труп животного
13. Труп человека
14. Несколько трупов людей
15. Существо недалеко у обглоданных останков
16. Труп супермутанта
17. Несколько трупов гулей
18. Нераспознаваемые гротескные останки
19. Висельник/распятый человек
20. Несколько висельников/распятых гулей

Нейтральная встреча

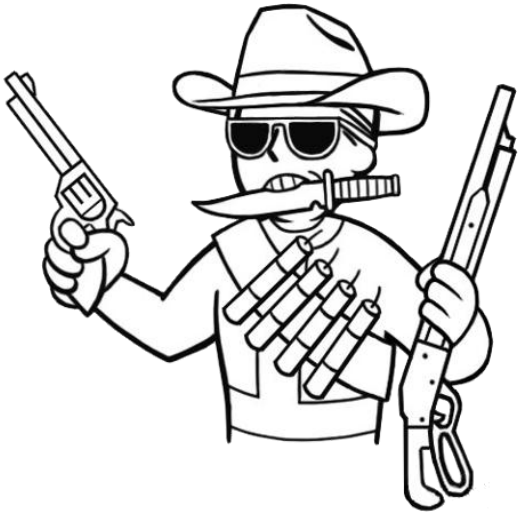
1. Стадо пасущихся браминов
2. Животное-одиночка
3. Торговец-одиночка
4. Торговец с животным или роботом компаньоном
5. Небольшой караван
6. Парящий робоглаз анклава
7. Странствующий охотник за головами
8. Наркоторговец
9. Путник-одиночка
10. Люди-путники
11. Гули-путники
12. Странствующая группа мусорщиков
13. Мусорщик, который что-то собирает
14. Группа раненных рейдеров, возвращающихся после неудачного нападения
15. Группа рейдеров, возвращающихся после удачного нападения с награбленным
16. Группа рабовладельцев, которая ищет беглых рабов
17. Группа рабовладельцев с захваченными рабами
18. Группа людей, дерущихся из-за того, что не поделили найденное
19. Группа людей, дерущихся за воду

Кто-то в беде

1. Раненный на минном поле человек
2. Люди, пытающиеся обойти минное поле
3. Беглый раб
4. Группа беглых рабов
5. Группа беглых рабов, преследуемых рабовладельцами
6. Группа путешественников, атакуемых существами
7. Повреждённый робот
8. Существо, попавшее в ловушку
9. Человек умирающий от жажды
10. Раненный человек
11. Раненный гуль

12. Схваченный и избиваемый фанатиками гуль

Дружественная встреча



1. Ренджер-одиночка
2. Моторизированный патруль ренджеров
3. Патрульный отряд ренджеров в поисках рейдеров
4. Одинокий дружелюбный супермутант
5. Мудрый отшельник, ищущий просветления
6. Путник-артист
7. Труппа артистов
8. Путник-доктор
9. Наёмник-одиночка, ищущий работу
10. Группа наёмников, ищущих работу
11. Одинокий робот, его хозяин мёртв
12. Одинокая собака, её хозяин мёртв
13. Группа охотников, торгующих добычей
14. Группа каннибалов, продающих странное мясо
15. Дикарь, участвующий в обряде посвящения
16. Миссионер из Последователей Апокалипсиса
17. Группа Последователей Апокалипсиса
18. Группа Хобологистов, которые готовы обратить в свою веру и провести бесплатное зета-сканирование
19. Регулятор-одиночка
20. Группа Регуляторов, которые ведут пленных рейдеров

Особая встреча

1. Говорящий киберпёс
2. Таинственная фигура в фиолетовой робе
3. Говорящий Коготь Смерти, скрывающий свою внешность за коричневой мантией
4. Искажённая радиопередача
5. Таинственное место крушения
6. Кратер с не взорвавшейся ядерной бомбой
7. Водоём с чистой водой внутри маленькой рощи
8. Обломки вертибёрда
9. Рыцарь братства стали, попавший в засаду рейдеров, которые берут его числом
10. Несколько паладинов и писцов Братства стали, которые исследуют место крушения
11. Разведчики анклава, опрашивающие жителей пустоши
12. Патруль анклава, забирающийся на вертибёрд и собирающийся взлетать

Карма (опциональное правило)

В мире пустоши слухи о ваших деяниях мистическим образом разносятся по всей северной Америке, даже если не было свидетелей ваших деяний. Конечно, никто толком не знает, что именно вы натворили, но всем известно, плохой вы парень или святой.

Радиация (опциональное правило)

Персонаж в радиоактивной среде должен осуществлять проверки Выносливости каждый час при слабом радиационном фоне и каждую минуту при сильном, а также в конце каждой недели в течении которой он употреблял зараженные радиацией продукты. При каждом провале персонаж получает жетон усталости.

Если персонаж при смерти от радиации, то он страдает от лучевой болезни — это хроническое, утомляющее заболевание (смотрите «Заболевания» в оригинальной книге).

Избавится от воздействия радиации можно, приняв «Антирадин», при помощи доктора в специализированной клинике или при помощи проверки навыка медицины при условии, что у доктора есть специализированное оборудование.

Если персонаж скончался от тяжелого радиоактивного заражения, то игрок может кинуть кубик d6, на 6 персонаж не умер, а превратился в гуля, получив преимущества и недостатки данной расы. Вся усталость от радиации пропадает, но раны и усталость от других источников остаются на персонаже.

Зависимость (опциональное правило)

В мире Fallout различные препараты и наркотики зачастую вызывают зависимость. Каждый раз, когда эффект воздействия вещества заканчивается, персонаж делает проверку Выносливости. Некоторые препараты могут накладывать штраф к этой проверке. В случае провала персонаж получает малую версию недостатка Зависимость. В случае второго провала недостаток становится крупным. Вы можете избавиться от зависимости, полученной таким образом, у квалифицированного врача в среднем за 500 крышечек.

Состояние оружия и брони (опциональное правило)

Для того, чтобы более полно передать пост-апокалиптическую атмосферу в своих играх, вы можете использовать следующее правило. Каждое оружие или комплект брони имеет 3 состояния: хорошее, плохое, непригодное.

Состояние оружия персонажа ухудшается на одну ступень, когда игрок выбрасывает 1 при проверке Навыка, использованного для атаки и результат дикого кубика меньше 4. При глазах змеи состояние оружия сразу становится непригодным. В случае, если атака ведется очередью, то используете один куб другого цвета, либо кидайте один из кубиков первым, единицы на других кубах не будут влиять на состояние оружия.

Состояние брони персонажа игрока ухудшается на одну ступень, когда он получает в результате атаки сразу 2 раны или более.

Даже если игрок использует фишку для переброса броска навыка либо для уменьшения количества ранений, поломка все равно случится, но при использовании фишки оружие теряет только одну единицу прочности.

Само плохое состояние по умолчанию не даёт никаких игромеханических штрафов, кроме угрозы того, что экипировка вскоре станет совсем непригодной для использования. Однако, ведущий может использовать более хардкорный и комплексный вариант правила, в этом случае сломанное оружие получает -1 к проверке Навыка для атаки, а броня получает -1 к своему рейтингу (мин. 1), громоздкая броня получает -2 вместо этого.

Непригодное оружие считается сломанным полностью и его нельзя использовать для атаки. Непригодная броня тоже перестаёт выполнять свою функцию – бонус брони и прочие свойства теряются.

Для того, чтобы повысить уровень состояния предметов необходимо иметь доступ к подходящим материалам и иметь требуемый навык ремонта. Ремонт обычных вещей требует навык d6, необычных d8, редких d10, очень редких и уникальных d12. Такой ремонт занимает 1 час или 2 часа, если нужно починить предмет до хорошего состояния из непригодного. Если неправильный ремонт может привести к печальным для игрока последствиям (например, взрыв), то мастер может потребовать игрока провести проверку ремонта.

Чтобы не нагружать игрока огромным количеством разнообразных предметов для ремонта, мы сделали всего 8 видов материалов, редкость которых, соответствует редкости предметов, для ремонта которых они используются.

Название	Редкость	Цена	Вес
Обычные материалы	Обычный	50	0,1
Необычные материалы	Необычный	100	0,1
Редкие материалы	Редкий	200	0,1
Очень редкие материалы	Очень Редкий	500	0,1
Обычные материалы брони	Обычный	100	0,5
Необычные материалы брони	Необычный	200	0,5
Редкие материалы брони	Редкий	400	0,5
Очень редкие материалы брони	Очень Редкий	1000	0,5

Для ремонта оружия используются «Материалы», а для ремонта брони «Материалы брони».

Для ремонта на 1 уровень состояния вам понадобится 2 материала, чтобы починить вещь с непригодного до плохого состояния и 4 материала, чтобы починить вещь с плохого до хорошего состояния.

Некоторые поселения могут предложить услуги по ремонту предметов некоторых типов. Цена такого ремонта в среднем составляет 50% от стоимости предмета за 1 уровень состояния.

Вы так же можете разбирать предметы, чтобы получить материалы соответствующей редкости. Для этого необходимо выполнить успешную проверку ремонта. За разобранный предмет в хорошем состоянии вы получаете 4 материала, за разбор предмета в плохом состоянии 2, а в непригодном – 1.

Ремонт и улучшение предметов в большинстве случаев требует наличия укомплектованного рабочего места.

Вы так же можете применять уровни состояния оружия и брони к другим вещам. Помните, что почти всегда плохое состояние предметов отражается на их внешнем виде.

Создание предметов (опциональное правило)

Для создания оружия, брони или медицинского препарата вам необходимо пройти проверку навыка (ремонта для оружия и брони, медицины для препаратов) и потратить 8 материалов той же редкости, что и создаваемый предмет. Создать предмет можно только редкого качества или ниже.

При создании предмета необычного качества к проверке навыка применяется штраф -2, а при создании предмета Редкого качества штраф повышается до -4. В случае неудачной проверки навыка материалы все равно расходуются.

Для создания оружия необходимо использовать «Материалы», для брони «Материалы брони», а для медицинских препаратов «Химикаты».

Чтобы смастерить боеприпасы, вам необходимо потратить 2 «Химиката» и 1 «Материал» той же редкости, что и патроны. При этом вы не можете создавать боеприпасы для энергетического оружия.

Название	Редкость	Цена	Вес
Обычные химикаты	Обычный	5	0,1
Необычные химикаты	Необычный	15	0,1
Редкие химикаты	Редкий	25	0,1

Модификации оружия и брони (опциональное правило)

Ведущий определяет самостоятельно, какие именно модификации доступны для конкретной марки оружия. Огнеметы никогда не получают преимущества от прицелов. Так же ведущий может придумать свои собственные уникальные модификации. Округление при подсчете любого эффекта делаются вниз. Модифицировать предметы можно только имея подходящие оборудование.

Модификация	Редкость	Цена	Требования и время установки	Тип оружия	Эффект
Глушитель	Редкий	520	2 раунда	Лёгкие пушки	-1 к урону, тихие выстрелы (проверка Внимания на расстоянии 50 метров и менее позволяет услышать выстрел), съёмное
Фонарик	Обычный	40	1 Час	Лёгкие и большие пушки	Нет штрафа за плохое освещение при стрельбе на близком расстоянии.
Оптический прицел	Редкий	600	1 Час, ремонт к4	Лёгкие и большие пушки	+2 к проверкам Стрельбы при атаке одиночными выстрелами на средней или дальней дистанции при условии, что персонаж не двигается в тот же раунд, когда стреляет
Лазерный прицел	Редкий	520	1 Час, ремонт к4	Лёгкие и большие пушки	+1 к проверке навыка Стрельбы при атаке одиночными выстрелами на ближнем расстоянии.
Прицел ночного видения	Очень редкий	1200	1 Час, ремонт к4	Лёгкие и большие пушки	Оптический прицел, Нет штрафа за плохое освещение при стрельбе одиночными выстрелами на средней или дальней дистанции
Расширенная обойма	Аналогичная	3 материала	Перезарядка	Лёгкие и большие пушки	+50% боезапас магазина
Увеличенная энергоёмкость	Аналогичная	4 материалов	1 Час, Ремонт к6, Наука к8	Энергетическое оружие	+100% к ёмкости батареи

Улучшенный ствол	Аналогичная	2 материала	1 Час, Ремонт к8	Лёгкие и большие пушки	+10% дальность оружия
Мощный заряд	Аналогичная	5 материалов	1 Час, Ремонт к8, Наука к10	Энергетическое оружие	+1 к ББ одноручного оружия и +2 к ББ двуручного, но оружие расходует в 2 раза больше заряда батареи
Повышенная температура горения	Аналогичная	2 материала	1 Час, Ремонт к8	Огнемёты	+1 к урону
Расфокусировка	Аналогичная	3 материала	4 часа, Ремонт к10	Энергетическое оружие	-2 к урону. Ваши атаки совершаются по правилам атаки по площади с малым шаблоном.
Увеличенный темп	Аналогичная	3 материала	4 часа, Ремонт к10	Автоматическое оружие с А3 или больше	Скорость автоматической стрельбы повышается на 1, но штраф за отдачу повышается на 1 и не может быть меньше 1.

Модификации, стоимость которых указана в материалах, можно изготовить самому, используя правила по созданию оружия. Материалы для изготовления нужны той же редкости, что и оружие, на которые вы собираетесь установить модификацию. Редкость «Аналогичная» означает, что редкость модификации такая же, как и у предмета для которого она изготовлена, такие предметы всегда сделаны для конкретного оружия и не могут подходить к нескольким.

Лёгкие пушки: Пистолеты, Пистолеты-пулемёты, Дробовики, Винтовки, Штурмовые винтовки.

Большие пушки: Пулеметы, Гранатометы, Огнеметы.

Для того, чтобы установить модификацию на оружие, надо чтобы персонаж соответствовал требованиям, указанным в таблице.

Улучшение брони возможно только, если она имеет хорошее состояние. Необходимо использовать 4 «Материала брони», одинаковой редкости с улучшаемым предметом. Улучшение требует затраты как минимум 1 часа работы, а также игроку необходимо обладать требуемым навыком ремонта. Если броня обычная, то требуется навык ремонта к6, необычная к8, редкая к10, очень редкая к12. Услуга по улучшению брони специалистом потребует 50% от её стоимости. Улучшение брони даёт +1 к её рейтингу, громоздкой брони +2, а металлическую вместо этого так же можно улучшить на +4 против любых атак энергетическим оружием. Модификации силовой брони смотрите в разделе «Силовая броня».

Вы так же можете найти или купить уже улучшенную броню, редкость которой больше обычной на один пункт, а цена на 50%.

Броню робота можно улучшать 7 раз. Так же точно, как любую броню. Каждый уровень улучшения брони робота дает ему +2 брони. Одно улучшение можно заменить на +4 к броне против любых атак энергетическим оружием. Требуемый навык ремонта зависит от редкости материалов, идентично требованиям брони.

Уровень	**Редккость материалов**	**Количество материалов**
1	Обычный	2
2	Необычный	4
3	Редкий	5
4	Очень редкий	4

5	Очень редкий	8
6	Очень редкий	16
7	Очень редкий	25

Поиск и приобретение предметов (опциональное правило)

Иногда у ведущего могут быть сомнения насчёт того, есть ли у торговцев поселения предмет, который хотят приобрести персонажи. В этом случае можно вытянуть карту из колоды, обозначающую определённый тип предметов (оружие, медикаменты, продукты и т.д.) и сверить её значение с таблицей. Считается, что в поселении доступен для приобретения как минимум один предмет данного уровня редкости, какой именно вы выбираете сами. Подобная система применяется и для бартера с торговыми караванами.

В случае, если поселение маленькое и не имеет специализированного на предметах нужного типа магазина, считается, что на карте выпал уровень редкости как минимум на 1 ниже. И напротив, если в городе имеется очень большой специализированный магазин (а такие в пустошах большая редкость), то повысьте уровень редкости на 1.

Карта	Редкость предмета
2-5	Нет в наличии
6-10	Обычный
Валет, Дама, Король	Необычный
Туз	Редкий
Джокер	Очень редкий

Поиск и приобретение предметов в поселении занимает около 30 минут за каждого посещённого торговца, если те находятся в разных районах. Помимо этого, персонажи могут потратить ещё около часа, для того, чтобы попытаться найти нужные предметы вне популярных торговых точек, расспрашивая местных жителей. Если поселение большое, то на это может понадобиться несколько часов. Используется совместная проверка Уличного чутья. В случае успеха ведущий может решить, что персонажи получили недостоверную информацию о том, как и где им найти часть требуемых предметов. Возможно, нужная вещь есть у конкретного человека в этом поселении, но он не хочет с ней расставаться. Может быть, кто-то видел разыскиваемый предмет в руках странника, который был в поселении пару дней назад. Или же эта вещь, наряду со многими другими, была украдена в результате нападения на караван, и персонажам придётся забраться в логово рейдеров, для того чтобы её заполучить.

По умолчанию повторный поиск можно провести только через неделю, когда произойдёт обновление ассортимента. Ведущий так же может использовать вытягивание карты для определения редкости случайно найденного предмета в пустошах.

Бартер (опциональное правило)

Для проведения бартера выбирается один персонаж из группы, который совершает встречную проверку Уличного Чутья с тем, с кем он пытается торговаться. Вы получаете -2 к броску, если цель враждебна, -1 если несговорчива, +1 если дружелюбна и +2 если желает помочь. Результат влияет на

цены обмениваемых предметов (крышечки, а также другая валюта исключение и обмениваются 1 к 1). Достаточно провести одну проверку на сцену, бросок для каждого товара делать не нужно, но важно, что проверку надо проводить после того как определился ассортимент товаров у продавца.

Ведущий определяет, когда можно будет провести повторную проверку с тем же продавцом.

Проверка	Продаваемые персонажем товары	Вещи торговца
Провал	25%	200%
Успех	25%	150%
Подъём	50%	100%

Силовая броня

Силовая броня – это не просто броня, это нечто большее. Из-за большого количества новых возможностей, даваемых данной броней, ей выделен отдельный раздел.

Любая силовая броня обладает следующими качествами:

- +2 к проверке выносливости против радиационного заражения
- Увеличивает силу на 1 ступень
- Громоздкая
- Закрывает все тело
- Урон от падения увеличивается на 1d6+1 за каждые 15 метров высоты, вместо 3
- Персонажу достаточно пить раз в 30 дней, чтобы не страдать от обезвоживания
- В любую силовую броню встроен в фонарик и счетчик Гейгера
- В броню встроен запас воздуха на 10 минут
- Действия, требующие мелкую моторику рук, получают штраф -2
- Если персонажа обучали ношению силовой брони, то вес надетой брони снижается до 0, в случае, если персонаж не обучен её ношению, то используется вес, указанный в параметрах

Обычно ядерный блок силовой брони был рассчитан примерно на 100 лет. Если со времен войны прошло больше времени, то часть силовой брони уже разрядилась или близка к этому. Если это произошло, то силовую броню можно зарядить и используя микрореактор. Для 1 года активного использования брони потребуется 240 единиц заряда.

Модифицируется силовая броня точно так же как и любая другая, но помимо стандартной модификации +2 к рейтингу брони у силовой брони есть и другие виды модификаций. Все они представлены ниже. Помните, что на броню можно поставить только 1 модификацию.

Модификация силовой брони является опциональным правилом, так же как и модификация оружия и стандартной брони.

- Укрепление: +2 к рейтингу брони, но в этой броне нельзя бегать
- Тесла: +4 против энергетического оружия
- Система наведения: уменьшает на 1 штрафы за укрытие, за освещение и за дальность
- Форсированные сервоприводы: шаг увеличивается на 2, кость бега повышается на 1 ступень
- Улучшенные сервоприводы: сила увеличивается на 2 ступени вместо 1

- Реактивный ранец: вместо стандартного движения персонаж может пролететь 16 метров (8 дюймов) на высоте 8 метров. Нельзя бегать в тот же ход. Вертикальная маневренность 0
- Инжектор препаратов: использование препаратов считается свободным действием

Виды силовой брони:

- **Кустарная силовая броня**. Рейтинг брони – 10. Это силовая броня, восстановленная после серьезных повреждений. Из-за отсутствия необходимого оборудования, ресурсов или знаний инженера, данная броня потеряла свою былую прочность, но все еще остается грозным орудием. Такую броню могут носить лидеры сильных рейдерских банд или шерифы крупных городов.
- **Довоенная силовая броня.** Рейтинг брони – 12. Броня, созданная до войны. Обладает невероятной прочностью и позволяет носителю с легкостью использовать тяжелое вооружение. Солдат, надевший эту броню, превращается в двуногий танк. Примерами такой брони являются t-45 и t-51. Обычно такую броню используют организации, сумевшие заполучить колоссальное количество довоенных технологий. Например, Братство Стали.
- **Силовая броня нового поколения.** Рейтинг брони – 13. Над созданием усовершенствованных версий силовой брони трудятся лучшие умы послевоенного человечества, но преуспели не многие. Доподлинно известно только об успехе ученых Анклава, создавших броню X-01.

Дополнительные изменения (опциональное правило)

Ниже приведен список из небольших правил, которые мы вам рекомендуем использовать.

- При ношении двух оружий сразу их требования к силе увеличиваются на 1 пункт.

- Дабы избежать ситуаций, когда выгоднее кинуть кубик с меньшим количеством граней, вычитайте 1 из итогового результата за каждый взрыв при броске кубика. Например, если вы, бросая кубик d4, выкинули 4 и 2, то итоговым результатам будет 5. Исключением является кубик урона, он взрывается как обычно.

- Если персонаж горит, то он может пройти проверку характера со штрафом 4 и продолжить действие, если он провалил проверку, то он может только пытаться сбить пламя, это дает ему +2 к проверке на возгорание, и он падает навзничь. Даже если персонаж прошел проверку характера он все равно может попытаться сбить пламя вместо любых действий в этот ход.

- В мире fallout очень велика вероятность задеть кого-то случайно, поэтому рекомендуется использовать правило «Невинные жертвы» всегда, если в соседней с целью клетке или на линии огня кто то находится. Кто именно стал «невинной жертвой» лучше всего дать решить игроку или решить случайным образом.

- Штраф за стрельбу очередью и двойной выстрел на ближней дистанции уменьшен с -2, до -1.

- Увечья больше не проходят при заживлении всех ранений. Если у персонажа есть не перманентные увечья, то он должен проходить проверку выносливости каждые 5 дней или каждый день, если он супермутант, гуль или имеет черту ускоренный метаболизм. В случае успеха, все не перманентные увечья проходят. Так же увечья может лечить доктор, точно таким же образом как лечатся раны в оригинальной книге правил, за исключениям того, что вместо ран выступают увечья. Перманентные увечья можно вылечить на очень дорогостоящем оборудовании в крупных городах. Такое лечение обойдется не дешево.

Бестиарий

Болотник

Сила d12, Ловкость d6, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d12
Драка d12, Внимание d4, Скрытность d8, Атлетика d8
Шаг 5, Бег d6, Стойкость 16(5), Защита 8,
Клещи: Сила+2d10
Водный
Перемещение под водой: Может делать скрытые атаки в воде аналогично атакам через подкоп
Ночное зрение
Броня +6: Экзоскелет, за исключением головы
Размер +2

Болотник-охотник

Сила d12, Ловкость d6, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d12
Драка d12, Внимание d4, Скрытность d8,Атлетика d8
Шаг 5, Бег d6, Стойкость 17(5), Защита 8
Клещи: Сила+2d12
Водный
Перемещение под водой: Может делать скрытые атаки в воде аналогично атакам через подкоп
Ночное зрение
Броня +7: Экзоскелет, за исключением головы
Размер +2

Брамин

Сила d12+1 Ловкость d4 Выносливость d8 Смекалка d4 Характер d4
Драка d8, Внимание d4
Шаг 5, Бег d6, Стойкость 8, Защита 5
Боевая ярость+
Разбег: бык может преодолеть хотя бы 4 дюйма перед атакой, он получает +4 к урону
Рога: Сила+d6
Размер +2

Ванаминго

Сила d8, Ловкость d10, Выносливость d10, Смекалка d6, Характер d8
Драка d10, Внимание d10, Скрытность d8
Шаг 8, Бег d8, Стойкость 9(2), Защита 7
Укус: Сила+d8
Удар: Сила+d6
Хождение по стенам
Броня +2: Шкура
Боевая ярость+
Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.

Гигантский богомол (Мантис)

Сила d6, Ловкость d6, Выносливость d6, Смекалка d4, Характер d6
Драка d10, Внимание d12, Скрытность d8
Шаг 6, Бег d8, Стойкость 4, Защита 7
Когти: Сила+d4
Размер -1

Гигантский муравей

Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d8
Драка d10, Внимание d10, Скрытность d10
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 8(2), Защита 7
Клещи: Сила+d8
Броня +2: Хитиновое покрытие
Слабость(Усики): Повреждение усиков гигантского муравья прицельной атакой (-4) может привести к тому, что муравей начнет атаковать случайные цели
Размер -1

Гигантский муравей солдат

Сила d10, Ловкость d6, Выносливость d10, Смекалка d4, Характер d10
Драка d10, Внимание d12, Скрытность d6
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 9(2), Защита 7
Клещи: Сила+d10
Боевая ярость+
Броня +2: Хитиновое покрытие
Слабость (Усики): Повреждение усиков гигантского муравья прицельной атакой (-4) может привести к тому, что муравей начнет атаковать случайные цели

Гигантский Радскорпион

Сила d12, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d8
Драка d10, Внимание d8, Скрытность d6
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 14(4), Защита 7
Клешни: Сила+d8
Жало: Сила+d10
Броня +4: Хитиновое покрытие
Яд: Противник получивший ранение или шок от атаки жалом делает проверку Выносливости против отравляющего яда.
Захват: Гигантский скорпион может схватить своего противника одной или обоими клешнями. Скорпион и его противник делают встречные проверки Силы. Попытка выбраться из двойного захвата идёт со штрафом -4 к проверке Силы. Против схваченного противника может использоваться атака жалом с бонусом +2 или +4 если противник был схвачен обоими клешнями.
Боевая ярость+
Большой
Ночное зрение
Размер +4

Гнус

Сила d4, Ловкость d8, Выносливость d6, Смекалка d4, Характер d10
Драка d10, Внимание d10
Шаг 9, Бег d10, Стойкость 5, Защита 4
Хобот: Сила+d6 (+2d4 дополнительного урона если противник органический)
Яд: Противник, получивший ранение или шок от атаки хоботом делает проверку Выносливости против отравляющего яда.
Ночное зрение
Летающее
Размер -1
Любые атаки по Гнусу осуществляются со штрафом -1

Дикарь
Сила d8, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d8
Драка d10, Запугивание d8, Провокация d8, Внимание d8, Скрытность d8, Атлетика d10
(Улучшения: Мускулистый - Сила d10, Лидер - Смекалка d6, Разведчик - Стрельба d6)
Шаг 7, Бег d6, Стойкость 6, Защита 6
Варианты вооружения:
- Метательный нож 3/6/12 Сила+4+1
- Colt 6520 12/24/48 2d6 Ск.1 , 2В
- Боевой нож Сила+d6
- Метательный топорик 3/6/12 Сила+d6
- Копьё Сила+d6, Дальность 1, Защита +1

Дикий гуль
Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d10
Драка d8, Внимание d6, Скрытность d4, Запугивание d6, Провокация d6
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 6, Защита 5
Прыжок: Если после передвижения гуля в пределах 2 дюймов от него находится противник, то гуль может моментально переместится к нему.
Когти: Сила+d8

Дикий пес/Койот
Сила d6 Ловкость d8 Выносливость d8 Смекалка d6 Характер d8
Драка d8, Внимание d10, Выживание d10
Шаг 8, Бег d10, Стойкость 5, Защита 6
Укус: Сила+d6
Вцепиться в горло: псы инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке волк поражает наименее защищённую область тела врага.
Быстроногий: Псы используют d10 вместо d6 во время бега
Размер -1

Древесный радскорпион
Сила d6, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d6, Характер d8
Драка d8, Внимание d6, Скрытность d8
Шаг 8, Бег d10, Стойкость 8(2), Защита 6
Клешни: Сила+d4
Жало: Сила+d6
Броня +2: Хитиновое покрытие
Яд: как у гигантского рад скорпиона
Захват: как у гигантского рад скорпиона
Боевая ярость+
Ночное зрение

Дутень
Сила d4, Ловкость d6, Выносливость d6, Смекалка d4, Характер d12
Драка d10, Стрельба d10, Внимание d12
Шаг 9, Бег d10, Стойкость 4, Защита 4
Жало: Сила+d4 (+2d4 дополнительного урона если противник органический)
Жало может быть как атакой ближнего боя, так и выстрелом с дальностью 8/16/32
Яд: Противник, получивший ранение или шок от атаки жалом делает проверку Выносливости против отравляющего яда.
Ночное зрение
Летающее
Размер -1
Любые атаки по Дутню осуществляются со штрафом -2

Золотой гекко

Сила d8, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d8
Драка d8, Внимание d10
Шаг 6, Бег d8, Стойкость 9(3), Защита 6
Когти: Сила+d8
Броня +3: Шкура
Ночное зрение

Кентавр

Сила d10, Ловкость d6, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d6
Драка d8, Внимание d8, Скрытность d6, Атлетика d8
Шаг 5, Бег d4, Стойкость 12, Защита 6
- Голова животного: Укус: Сила+d6
- Голова человека: Плевок: 5/10/20 2d8

Радиоактивность+: Противник получивший ранение или шок от атаки кентавра делает проверку Выносливости против среднего уровня радиации.
Боевая ярость+
Страх
Стойкость +2
Размер +2

Коготь смерти(Дикая карта)

Сила d12+1, Ловкость d10, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d12
Драка d12+2, Запугивание d10, Внимание d12, Скрытность d10, Атлетика d10
Шаг 8, Бег d8, Стойкость 16(4), Защита 9
Коготь: Сила+d8+2
Укус: Сила+d12
Страх: Модификатор страха +1
Броня +4: Шкура
Стойкость +3
Размер +1

Королева Ванаминго (Дикая карта)

Сила d12+1, Ловкость d10, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d12
Драка d10, Внимание d10, Скрытность d8,
Шаг 9, Бег d10, Стойкость 14(2), Защита 7
Укус: Сила+d10
Удар: Сила+d8
Хождение по стенам
Броня +2: Шкура
Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.
Стойкость +3
Размер +1

Королева гигантских муравьев (Дикая карта)

Сила d12+1 Ловкость d4 Выносливость d12 Смекалка d4 Характер d8
Драка d8, Стрельба d10, Внимание d10
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 14(2), Защита 6
Клещи: Сила+d6
Муравьиный плевок: 5/10/20 2d8
Броня +2: Хитиновое покрытие
Феромоны: Другие муравьи получае +1 к атаке при нападении на атакованного королевой противника
Слабость (Усики): Повреждение усиков гигантского муравья прицельной атакой (-4) может привести к тому, что муравей начнет атаковать случайные цели.
Большой
Размер +4

Королева гигантских радскорпионов (Дикая карта)

Сила d12+2, Ловкость d6, Выносливость d10, Смекалка d6, Характер d12
Драка d12, Внимание d8, Скрытность d6
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 16(4), Защита 8
Клешни: Сила+d8
Жало: Сила+d10
Броня +4: Хитиновое покрытие
Яд: Противник получивший ранение или шок от атаки жалом делает проверку Выносливости против смертельного яда.
Захват: как у гигантского рад скорпиона
Боевая ярость+
Большой
Ночное зрение
Размер +5

Кротокрыс

Сила d8 Ловкость d6 Выносливость d8 Смекалка d4 Характер d8
Драка d8, Внимание d6, Скрытность d8
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 8(2), Защита 6
Когти: Сила+d6
Укус: Сила+d6
Броня +2: Шкура
Перемещение под землёй
Нюх: Это существо ориентируются по запаху, вместо зрения для того, чтобы найти жертву
Размер -1
Стойкость +1

Кротокрыс Альбинос

Сила d10 Ловкость d6 Выносливость d10 Смекалка d6 Характер d12
Драка d10, Внимание d10, Скрытность d8, Провокация d6, Запугивание d6
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 10(2), Защита 7
Когти: Сила+d10
Укус: Сила+d10
Броня +2: Шкура
Перемещение под землёй
Нюх: Это существо ориентируются по запаху, вместо зрения для того, чтобы найти жертву
Размер -1
Стойкость +2

Летун

Сила d8 Ловкость d8 Выносливость d10 Смекалка d4 Характер d6
Драка d10, Внимание d8
Шаг 8, Бег d8, Стойкость 8, Защита 7
Укус: Сила+d10
Радиоактивность: Противник получивший ранение или шок от атаки летуна делает проверку Выносливости против малого уровня радиации.
Слабость (Огонь): Летуны получают дополнительно 1d6 урона от любых огненных атак
Страх
Размер +1

Летучий робоглаз

Сила d4, Ловкость d10, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d4
Драка d8, Стрельба d8, Внимание d10, Скрытность d10
Шаг 7, Бег d6, Стойкость 7(2), Защита 6/2
Электрошок (Драка) 2d8+2
Лазер 2d8+1 Ск.1, 2В, Лазерное
Броня +2: Металлические пластины
Летающее
Ночное зрение
Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.
Слабость (Боевой ингибитор): Повреждение боевого ингибитора прицельной атакой (-4) может привести к тому, что робоглаз начнет атаковать случайные цели.
Механизм
Размер -1

Мистер Помощник / Мистер Храбрец

Сила d8, Ловкость d10, Выносливость d10, Смекалка d8, Характер d4
Драка d6/d10, Стрельба d6/d10, Внимание d6/d10, Запугивание d6/d10, Провокация d6/d10
Шаг 5, Бег d6, Стойкость 13(4), Защита 5/7
- Лазер 2d12+1 Ск.1,2В Лазерное, Позиционное
- Огнемёт 2d10 КШ Поджигает (5,6 на d6), ББ4
- Потрошитель Сила+d8, ББ2
Броня +4: Металлические пластины
Летающее
Ночное зрение
Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.
Слабость (Боевой ингибитор): Повреждение боевого ингибитора прицельной атакой (-4) может привести к тому, что робоглаз начнет атаковать случайные цели.
Размер +2

Огненный гекко

Сила d10, Ловкость d8, Выносливость d12, Смекалка d4, Характер d8
Драка d10, Внимание d10, Стрельба d12
Шаг 6, Бег d8, Стойкость 13(5), Защита 7
Когти: Сила+d8
Огненное дыхание: 2d10 КШ Поджигает (5,6 на d6), ББ4
Броня +5: Шкура
Ночное зрение
Стойкость +1
Размер -1

Огненный муравей

Сила d10, Ловкость d6, Выносливость d12, Смекалка d4, Характер d6
Драка d10, Стрельба d10, Внимание d10, Скрытность d6
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 11(3), Защита 7
Клещи: Сила+d6
Огненное дыхание: КШ 2d10 Поджигает (4,5,6 на d6), ББ4
Броня +3: Хитиновое покрытие
Слабость(Усики): Повреждение усиков гигантского муравья может привести к тому, что муравей начнет атаковать случайные цели
Размер -1

Охранник города убежища

Сила d8, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d6, Характер d8
Драка d8, Стрельба d10, Ловушки d6, Запугивание d8, Провокация d8, Атлетика d8
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 12 (6), Защита 5
- Боевая броня(+6) Громоздкая, +1 к проверкам Выносливости против радиационного заражения
Варианты вооружения:
- Лазерный пистолет 15/30/60 2d8+1 Ск.1, 2В, Лазерное
- Лазерная Винтовка 50/100/200 2d12+1 Ск.1,2В Лазерное, Позиционное

Паладин/Рыцарь барства стали

Сила d10, Ловкость d8, Выносливость d10, Смекалка d8, Характер d10
Драка d10, Стрельба d12, Ловушки d8, Внимание d6, Провокация d8, Запугивание d8, Атлетика d8
Шаг 6, Бег d6, Стойкость рыцаря 16(9) Стойкость паладина 19(12), Защита 7
Удар: Сила+d4
Рыцарь: Броня Братства стали (9) Громоздкая
Паладин: Силовая броня (12) Громоздкая, +2 к проверкам Выносливости против радиационного заражения, Увеличивает тип кубика Силы на 1 шаг (макс. d12+1)
Варианты вооружения:
- Импульсная винтовка 15/30/60 3d6+1 Ск.1,2В Электрическое, Позиционное
- Плазменная винтовка 15/30/60 3d8 Ск.1,2В Плазменное, Позиционное, ББ2
- Плазменная граната 5/10/20 (СШ) 3d8, ББ2
- Импульсная граната 5/10/20 (СШ) 3d6, Электрическое
- Minigun 20/40/80 2d6 Ск.4А Нельзя передвигаться в ход атаки
- M60 30/60/120 2d8 Ск.1, 3А, 2В Позиционное
- Огнемёт Flambe 450 2d10 Ск.1 КШ Поджигает (5,6 на d6), ББ4
- Rockwell BigBazooka 24/48/96 (СШ) 3d8 Ск.1, ББ4, Позиционное
Снайпер, Меткий стрелок, Смелость

Пришелец (Дикая карта)

Сила d4, Ловкость d8, Выносливость d6, Смекалка d12, Характер d8
Драка d6, Стрельба d10, Ловушки d8, Внимание d8, Скрытность d6, Атлетика d6
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 8(1), Защита 6
Удар: Сила
Одежда пришельца - броня 1
- Бластер пришельца 8/16/32 3d8 Ск.1, 2В
Стойкость +3 (силовой щит)
Уклонение+
Хладнокровие+

Протектрон

Сила d8, Ловкость d4, Выносливость d10, Смекалка d8, Характер d4
Драка d8, Стрельба d8, Ловушки d6, Внимание d8
Шаг 4, Бег d4, Стойкость 12(5), Защита 6
Лазер 15/30/60 2d8+1 Ск.1, 2В, Лазерное
Удар: Сила
Броня +5: Металлические пластины
Ночное зрение
Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.
Слабость (Боевой ингибитор): Повреждение боевого ингибитора прицельной атакой (-4) может привести к тому, что протекторон начнет атаковать случайные цели.

Радскорпион
Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d4
Драка d8, Лазанье d6, Внимание d6, Скрытность d8
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 9(2), Защита 6
Клещи: Сила+d6
Жало: Сила+d8
Броня +2: Хитиновая кожа
Яд: как у гигантского рад скорпиона
Захват: как у гигантского рад скорпиона
Боевая ярость+
Ночное зрение
Размер +1

Радскорпион альбинос (Дикая карта)
Сила d12, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Харизма d4
Драка d10, Внимание d8, Скрытность d6
Шаг 7, Бег d8, Стойкость 14(4), Защита 7
Клешни: Сила+d8
Жало: Сила+d10
Броня +4: Хитиновое покрытие
Яд: как у гигантского рад скорпиона
Захват: как у гигантского рад скорпиона
Боевая ярость+
Размер +4
Ночное зрение
Световая регенерация: Находясь под прямым солнечным светом радскорпион альбинос делает проверку природного исцеления каждые 3 раунда. Таким образом он может лечить только 1 рану за проверку.

Радтаракан
Сила d4, Ловкость d6, Выносливость d4, Смекалка d4, Характер d4
Драка d6, Внимание d8, Скрытность d6
Шаг 5, Бег d6, Стойкость 2, Защита 4
Атака: Сила
Слабость (Усики): Повреждение усиков радтаракана прицельной атакой (-4) может привести к тому, что радтаракан начнет атаковать случайные цели.
Размер -2

Рейдер/Работорговец/Городской охранник/Охранник каравана
Сила d6, Ловкость d6, Выносливость d6, Смекалка d6, Характер d6
Драка d8, Стрельба d8, Ловушки d6, Запугивание d6, Провокация d6, Внимание d8, Атлетика d8
(Улучшения: Мускулистый - Сила d8, Лидер - Смекалка d8, Разведчик - Стрельба d10)
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 8(3)/10(5), Защита 6
- Кожаная броня 3 или Металлическая броня (5)
Варианты вооружения:
- Метательный нож 3/6/12 Сила+d4+1
- Шипованный кастет Сила+d6
- Боевой нож Сила+d4+2
- Топор/Мачете Сила+d6
- Colt 6520 12/24/48 2d6 Ск.1 , 2В
- Desert Eagle 15/30/60 2d8 Ск.1 , 2В
- Охотничья винтовка 24/48/96 2d8, ББ2, Ск.1, 2В
- H&K MP9 12/24/48 2d6 Ск.1, 3А, 2В
- Китайский автомат 24/48/96 2d8 Ск.1, 3А, 2В
- Обрез Widowmaker 6/12/24 1-3d6 Ск.1-2
- Огнемёт Flambe 450 2d10 Ск.1 КШ Поджигает (5,6 на d6), ББ4

Рейнджер НКР

Сила d8, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d8, Характер d8
Драка d10, Стрельба d10, Ловушки d8, Запугивание d8, Провокация d8, Внимание d8, Атлетика d10
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 14(8), Защита 7
- Броня рейнджеров НКР (8) +1 к проверкам Выносливости против радиационного заражения
Варианты вооружения:
- Магнум 12/24/48 2d8 Ск.1, 2В
- Desert Eagle 15/30/60 2d8 Ск.1, 2В
- Охотничья винтовка 24/48/96 2d8 Ск.1, 2В
- H&K MP9 12/24/48 2d6 Ск.1, 3А, 2В
- FN FAL 24/48/96 2d8 Ск.1, 3А, 2В
- Winchester City-Killer 12/24/48 1-3d6 Ск.1, 2А +2 к броску атаки
- Снайперская винтовка 50/100/200 2d10, ББ2, Ск.1, 2В
Меткий стрелок, Смелость

Робомозг

Сила d8, Ловкость d4, Выносливость d10, Смекалка d10, Характер d4
Драка d8, Стрельба d8, Ловушки d6, Внимание d8
Шаг 4, Бег d4, Стойкость 12(4), Защита 6
Варианты вооружения:
- Лазер x2 15/30/60 2d8+1 Ск.1, 2В Лазерное
- Авто-дробовик 12/24/48 1-3d6 Ск.1, 2А +2 к броску атаки
Удар: Сила+d6
Броня +4: Металлическая пластина, за исключением головы
Атака с двух рук
Амбидекстер
Ночное зрение
Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.
Слабость (Боевой ингибитор): Повреждение боевого ингибитора прицельной атакой (-4) может привести к тому, что робомозг начнет атаковать случайные цели.
Размер +1

Секьюритрон

Сила d10, Ловкость d8, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d4
Драка d8, Стрельба d12, Внимание d12
Шаг 4, Бег d4, Стойкость 13(4), Защита 6
Варианты вооружения:
- Миниган 20/40/80 2d8 Ск.4А Нельзя передвигаться в ход атаки
- Ракетница 24/48/96 (СШ) 3d8 Ск.1, ББ4, Позиционное
- Пила Сила+d8, ББ2
Броня +4: Металлические пластины
Рок-н-ролл! Игнорирует штраф за автомат. стрельбу, если не двигается
Ночное зрение
Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.
Слабость (Боевой ингибитор): Повреждение боевого ингибитора прицельной атакой (-4) может привести к тому, что робомозг начнет атаковать случайные цели.
Размер +1

Светящийся гуль

Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d4
Драка d8, Внимание d4, Скрытность d4, Запугивание d6, Провокация d6
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 7, Защита 6
Когти: Сила+d10
Прыжок: Если после передвижения гуля в пределах 2 дюймов от него находится противник, то гуль может моментально переместится к нему.
После смерти: светящийся взрывается. Все персонажи в среднем шаблоне должны пройти проверку на малое облучение.

Свинокрыс

Сила d6 Ловкость d6 Выносливость d6 Смекалка d4 Характер d4
Драка d6, Внимание d4, Скрытность d6
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 5(1), Защита 5
Когти: Сила
Укус: Сила+d4
Броня +1: Шкура
Перемещение под землёй
Нюх: Это существо ориентируются по запаху, вместо зрения для того, чтобы найти жертву
Размер -1

Серебряный гекко

Сила d6, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d6
Драка d8, Внимание d10
Шаг 6, Бег d8, Стойкость 7(1), Защита 6
Когти: Сила+d6
Броня +1: Шкура
Ночное зрение
Размер -1

Солдат Анклава

Сила d10, Ловкость d8, Выносливость d10, Смекалка d8, Характер d10
Драка d10, Стрельба d12 Ловушки d10, Внимание d8, Провокация d8, Запугивание d10, Атлетика d10
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 20(13), Защита 7
Удар: Сила+d4
- Силовая Броня нового поколения (13) Громоздкая, +2 к проверкам Выносливости против радиационного заражения, Увеличивает тип кубика Силы на 1 шаг (макс. d12+1)
Варианты вооружения:
- Импульсная винтовка 15/30/60 3d6 Ск.1,2В Электрическое, Позиционное
- Плазменная винтовка 15/30/60 3d8 Ск.1,2В Плазменное, Позиционное, ББ2
- Плазменная граната 5/10/20 (СШ) 3d8, ББ2
- Импульсная граната 5/10/20 (СШ) 3d6, Электрическое
- Minigun 20/40/80 2d8 Ск.4А Нельзя передвигаться в ход атаки
- M60 30/60/120 2d8 Ск.1, 3А, 2В Позиционное
- Огнемёт Flambe 450 2d10 Ск.1 КШ Поджигает (5,6 на d6), ББ4
- Rockwell BigBazooka 24/48/96 (СШ) 3d8 Ск.1, ББ4, Позиционное
Снайпер, Меткий стрелок, Смелость

Споронос

Сила d8, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d6
Драка d8, Внимание d8, Скрытность d8
Шаг 7, Бег d10, Стойкость 7(1), Защита 6
Когти: Сила+2d6
Броня +1: Дубовая кожа
Слабость (Огонь): Спороносы получают дополнительно 1d6 урона от любых огненных атак
После смерти: споронос взрывается. Все персонажи в среднем шаблоне должны пройти проверку на среднее облучение.

Супермутант

Сила d12, Ловкость d6, Выносливость d12+2, Смекалка d4, Характер d6
Драка d10, Стрельба d10, Ловушки d4, Внимание d6, Провокация d10, Запугивание d10, Атлетика d10
(Мускулистый - Сила d12+1, Лидер - Смекалка d6)
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 14(3)/ Стойкость 17(6)/ Стойкость 16(6)/, Защита 7
- Кожаная броня(+3) или Металическая броня (5) или Боевая броня (6)
Варианты вооружения:
- Охотничья винтовка 24/48/96 2d8 Ск.1, 2В
- Лазерная Винтовка 50/100/200 2d12+1 Ск.1,2В Лазерное, Позиционное
- Осколочная граната 5/10/20 (СШ) 3d6
- Minigun 20/40/80 2d6 Ск.4А Нельзя передвигаться в ход атаки
- Rockwell BigBazooka 24/48/96 (СШ) 3d8 Ск.1, ББ4, Позиционное
- Китайский автомат 24/48/96 2d8 Ск.1, 3А, 2В
- Кувалда Сила+d10, Защита -1, Двуручное
Кулаки: Сила+d6
Круговой удар+
Мускулистый
Ручища: -1 к проверке Стрельбы при использовании не большого оружия
Размер +1
Бугай

Супермутант-бегемот (Дикая карта)

Сила d12+6, Ловкость d8, Выносливость d12+4, Смекалка d4, Характер d6
Драка d12+2, Внимание d10, Атлетика d12
Шаг 8, Бег d8, Стойкость 18(2), Защита 9
Размашистый удар: Сила+d12
Удар ногой: Сила+d10
Броня +2: Толстая шкура
Огромный
Крепкий: даже находясь в шоке, существо не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно
Размер +6

Турель мод. 2

Сила d6, Ловкость d4, Выносливость d10, Смекалка d4, Характер d4
Стрельба d12, Внимание d12
Стационарный, Стойкость 11(4), Защита 2
Броня +4
- Пулемёт: 20/40/80 2d8 Ск. 4А
Рок-н-ролл! Игнорирует штраф за автомат. стрельбу, если не двигается
Ночное зрение
Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.
Слабость (Чип наведения): Повреждение чипа наведения прицельной атакой (-4) может привести к тому, что робомозг начнет атаковать случайные цели.

Хищный цветок

Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d4
Драка d8, Внимание d6, Стрельба d8
Стационарный, Стойкость 6, Защита 6
Укус: Сила+d6
Шип: 5/10/20 2d4
Слабость (Огонь): Хищные цветки получают дополнительно 1d6 урона от любых огненных атак

Хаболог

Сила d6, Ловкость d8, Выносливость d6, Смекалка d6, Характер d8
Драка d6, Стрельба d10, Ловушки d8, Запугивание d6, Провокация d6, Внимание d8, Атлетика d8
Шаг 6, Бег d6, Стойкость 9(4) , Защита 5
-Мантия хабологов (4)
Варианты вооружения:
-H&K CAWS 12/24/48 1-3d6+1 +2 к броску атаки
-Плазменная граната 5/10/20 (СШ) 3d8 ББ2
-Wattz 1000 2d8+1 Ск.1, 2В, Лазерное

Яо-гай

Сила d12+1, Ловкость d6, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d8
Драка d12, Внимание d8, Скрытность d8
Шаг 8, Бег d10, Стойкость 15(4), Защита 8
Когти: Сила+d10+1
Укус: Сила+d8
Стойкость +1
Броня +4
Повалить: Если Яо-гай набирает подъём на атаке, то он заваливает противника. Жертва может выбраться из захвата путём подъёма на встречной проверке Силы. Другие действия в захвате идут со штрафом -4.
Размер +2